焦点：2004年度游戏界的奥斯卡奖公布！

UCG

游戏机实用技术

2004.4A

TV GAME SEMIMONTHLY

百期特企 我们的100

攻略透解

鬼武者3

FFX-2 国际版+最终任务

18局消防员

SD高达G世纪SEED

影之心II

足球人生

研究中心

战国无双

全任务出现方法（上）

星之海洋3 导演剪辑版

物品制作完全分析

银河战士 零点任务

图解道具入手指南

Gamehalo

火热秘技：鬼武者3

FFX-2 国际版+最终任务

SD高达G世纪SEED

100期特别赠品

游戏王牌

具体玩法参看读编往来

本期赠送 16张一套游戏王牌 Gamehalo精彩VCD

Tot.100 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
07>
9 771008 060006

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn

BETOP
北通产品
爽
北通方向盘2431
BETOP RACING WHEEL
两个电机
感受左右方向的多重振动
功能感应
(对按键的)压力
压力感应设计
体验轻重不同的线性控制
三段50mm上下调节
三段40度前后调节
方向盘系列
PS2
兼容PS/PS one
BTP-2431
北通 方向盘2431
RACING WHEEL
BTP-2431
模式
PS2
游戏控制
精品推介 »
快乐指南
北通 类比控制器
BETOP CONTROLLER
BTP-2121
北通 神射手2521
BETOP LIGHT GUN
仿真退膛
BTP-2521
北通 方向盘2433
BETOP RACING WHEEL
仿真力回馈
BTP-2433
北通 4合1对战器
BETOP ADAPTER
多功能
遥控器+四分器+竖型机座+陈放架
人性化的前插式接口设计
遥控与手控无需转换
BTP-2712
◆北通电子的产品均享受“一个月保换、六个月保用、一年保修”的服务保障，使您绝无后顾之忧。
◆技术支持：020-38736400及support@betop-cn.com，及时为您排忧解难，扫除一切疑难杂症。
◆在线即时服务QQ号：176634，如同我们在您的身边，随叫随到。
◆三十分钟之内一定给您回复的网上留言板（BBS），敬请观临我们的网站：www.betop-cn.com。
◆不断加入的新产品新技术，只要关注我们，就能让您的游戏时光过得更加轻松！
（服务时间：每周七天制，每天9：30-17：30）
北通电子有限公司 http://www.betop-cn.com 技术支持：support@betop-cn.com
广州分公司:020-81010931 北京分公司:010-85618246 上海分公司:021-62052398

2004年度D.I.C.E.峰会于拉斯维加斯举行

游戏界的奥斯卡奖公布，《波斯王子 时之砂》成为最大赢家！

D.I.C.E.峰会，就是“设计、创新、沟通、娱乐”(Design，Innovate，Communicate，Entertain) 峰会，该峰会由美国互动艺术与科学学院(AIAS，Academy Of Interactive Arts And Science) 主办，2004 年度 D.I.C.E.峰会于 3 月 4～5 日在拉斯维加斯举行。

每年这个时间D.I.C.E.峰会都会发送电子邮件，邀请整个游戏产业链内各个环节各种公司的人士参与为期两天的交流会，而今年的这次盛会规模将会更加庞大。本次D.I.C.E.峰会从原来拉斯维加斯的硬石餐厅搬到了Palms大饭店，而峰会的组织者则是前THQ执行官戈登·贝拉米(Gordon Bellamy)。在2003年11月，贝拉米被提名为互动艺术与科学学院的行政主管。凭借贝拉米在业内的巨大影响力，这次D.I.C.E.吸引了大批业内重量级人物的参加。

此次峰会的主要活动在Palms大饭店的主圆形大厅召开，峰会进行期间这个大厅内的 450 个座位一直座无虚席。其中节目包括 EA 创立者及首席创意总监冰 · 戈登 (Bing Gordon)、旗舰制作室比尔 · 罗伯、FASA 创始人乔丹 · 威斯曼、《连线》杂志主编克里斯 · 安德森等名人的个人演讲，另外还有来自任天堂、育碧、EA、华纳兄弟等知名公司中重量级人物的座谈会。

虽然本次峰会有多种多样的节目板块，其中有不少主题却是数次被提及的，包括拓宽市场吸引新玩家，尤其是女性玩家的挑战；创造成功新品牌的挑战；开发商与发行商关系的转变；新一代主机带来的创造知名游戏新系列的机会；以及让玩家长期沉醉于游戏吸引力的目标等。而其中最具争议性的板块可能就是开场和收场的演讲。

EA 的冰 · 戈登在 3 月 5 日上午 9：15 向参会者问好，他的主题是“为次世代主机设计游戏”，并从自己的生活出发，整个内容反应了所谓的“EA之道”。戈登先是介绍说自己是个终身都在学习的人，并介绍了自己喜欢的书籍。虽然总是跑题，他的演讲却能很巧妙地吸引听众。戈登大体描述了 2008 年游戏主机会有怎样的状况。“想象一下一个拥有 8GB 内存的主机吧，如果你不知道可以怎么利用，不要担心，孩子们会知道的，他们对于媒体和娱乐的想法与 20～25 岁左右的人们完全不同。”他认为开发商和发行商面临最大的挑战就是了解玩家到底在想些什么。作为一个青少年的父亲，戈登认为“虚拟世界”将会成为青少年成长的必经阶段。戈登预言，未来的游戏将会达到皮克斯工作室 CG 电影的等级，而游戏中出现的 NPC 将会拥有复杂的情感。

在当天的收场演讲上，Naughty Dog 的创始人杰森 · 鲁宾 (Jason Rubin)发表了一通热情洋溢的演讲，激烈抨击了发行商对于游戏制作人无法替代的重要地位的轻视，认为“现在开发者不被尊重的情况已经到了极限。”“如今游戏被当作包装零售品卖，人才丝毫不受尊重，”他说，“如果这种商业模式不改变，才华将会因此而枯竭。”鲁宾这番激情演讲受到了在场听众的热烈反响。

这次D.I.C.E.整体气氛是十分友好且非常随意的，开发商和发行商与竞争对手们济济一堂欢声笑语。游戏产业依然年轻是大家的共识，人们都认为游戏业要真正成长并成熟还有很多需要学习的地方。未来的挑战十分严峻，不过存在的机会和巨大潜力却令人兴奋。

游 戏 界 的 奥 斯 卡 奖

3 月 4 日晚，每年一度的 D.I.C.E.奖（又称互动成就奖，Interactive Achievement Awards ）颁奖会在拉斯维加斯 Palms 大饭店召开，本次已经是第 7 届互动成就奖。与电影界的受到全球关注的奥斯卡相同的是，互动成就奖也是由美国的“学院派”奖项，因此，互动成就奖其实也可以称之为“游戏界的奥斯卡奖”。

此次的互动成就奖的大赢家非育碧的《波斯王子 时之砂》莫属，囊括了 8 个奖项，虽然互动成就奖和电影奥斯卡奖一样有些“面面俱到”的感觉，但还是在一定程度上大大表扬了勇于创新、具有艺术性的游戏作品，对游戏界具有极大的鞭策作用。右边是所有 35 个奖项的获得者

电脑游戏杰出创新奖	《波斯王子 时之砂》
游戏机游戏杰出创新奖	《EyeToy》
年度最佳电脑战略游戏	《命令与征服 将军》
原创音乐杰出成就奖	《荣誉勋章 日出》
年度最佳电脑动作冒险游戏	《波斯王子 时之砂》
年度最佳游戏机格斗游戏	《灵魂能力 II》
角色表现杰出成就奖 女性	《身临矩阵》的Jada Pinkett-Smith（扮演Niobe） 《最终幻想 X-2》的 Tara Strong （扮演琉库）
角色表现杰出成就奖 男性	《指环王 国王归来》的 Elijah Wood（扮演佛罗多）
年度最佳电脑下载游戏	《Hamster Ball》
年度最佳游戏机 RPG	《星球大战 旧共和国骑士》
年度最佳电脑 RPG	《星球大战 旧共和国骑士》
年度最佳 MMORPG	《无尽的任务 诺拉斯失落的迷宫》
年度最佳掌机游戏	《最终幻想战略版 Advance》
人物动作杰出成就奖	《波斯王子 时之砂》
年度最佳游戏机动作冒险游戏	《猩红之空》(Crimson Skies)
获授权游戏杰出成就奖	《SSX3》
音效设计杰出成就奖	《指环王 国王归来》
年度电脑最佳 FPS 游戏	《使命召唤》
年度最佳游戏机 FPS 游戏	《汤姆 · 克兰西之彩虹六号 3》
游戏设计杰出成就奖	《波斯王子 时之砂》
平台动作冒险游戏杰出成就奖	《波斯王子 时之砂》
游戏系统设计杰出成就奖	《波斯王子 时之砂》
游戏视觉效果设计杰出成就奖	《波斯王子 时之砂》
年度最佳儿童游戏	《马里奥聚会 5》
年度最佳体育模拟游戏	《MADDEN NFL 2004》
年度游戏机最佳动作体育游戏	《SSX3》
艺术指导杰出成就奖	《塞尔达传说 风之杖》
年度最佳游戏机竞速游戏	《极品飞车 地下狂飚》
年度最佳电脑模拟游戏	《模拟人生 超级明星》
年度最佳游戏机家庭游戏	《EyeToy》
角色及情节发展杰出成就奖	《星球大战 旧共和国骑士》
年度最佳电脑家庭游戏	《动物园大亨完全收藏版》
年度最佳游戏机游戏	《波斯王子 时之砂》
年度最佳电脑游戏	《使命召唤》
年度最佳游戏	《使命召唤》

DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏机实用技术 2004.4A TV GAME SEMIMONTHLY
总第100期 TV GAME 半月刊 2004年4月A

封面用图：洛克人 ZERO3

©2004 CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1. 游戏译名 2. 发行公司／开发公司 3. 游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售时间 7. 发售地区 8. 游戏人数 9. 记忆要求 10. 卡带容量，此项只对应GBA游戏 11. 售价 12. 对应的额外周边／备注信息 13. 推荐玩家年龄

焦点 2004年度D.I.C.E.峰会 —— 1
游戏界的奥斯卡奖公布！

游戏情报站 一切玩家关心的游戏新闻 —— 4
- PS2网络游戏危及电视媒体 —— 4
- 《脱狱潜龙II》最新情报公布 —— 5
- 东京电玩展细节公布 —— 4
- 游戏界近期开始上演延期活剧 —— 5

排行榜 检阅游戏销售的实际成绩 —— 7

新作发售表 近期即将发售的游戏列表 —— 8

黄金眼 新近发售游戏的权威评价 —— 10

特企 我们的100 —— 14
业界、游戏、小编、读者，尽在其中！

前线狙击 最新、最快的新游戏介绍 —— 22
- 死或生在线 —— 22
- 洛克人 ZERO3 —— 24
- 光明力量 暗龙复活 —— 26
- 望乡路 —— 23
- 西林·怪物篇 热斗足球 —— 25

特快专递 新近发售游戏的概要介绍 —— 27
- POP'N MUSIC 9 —— 27
- 荣誉之战 —— 28

游戏立方 网罗所有和游戏有关的趣味话题 —— 31
- 多边共享区 —— 31
- 问题小卖部 —— 35
- SOUL的秘密花园 —— 37
- 影像录制软件WinDVR3使用心得 —— 34
- 邪魔院 —— 36
- MOBILE ZONE —— 38

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	DREAMCAST，世嘉公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，任天堂公司出品
GB	GAMEBOY，任天堂公司出品
GBC	GAMEBOY COLOR，任天堂公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，任天堂公司出品
GG	GAME GEAR，世嘉公司出品
MD	MEGA DRIVE，世嘉公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，诺基亚公司出品
N64	NINTENDO64，任天堂公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，任天堂公司出品
NGP	NEO GEO POCKET，原SNK公司出品
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR，原SNK公司出品
PC-E	PC-ENGINE，HUDSON公司及NEC公司出品
PC-FX	PC-FX，HUDSON公司及NEC公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation2，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，任天堂公司出品
SS	SEGA SATURN，世嘉公司出品
WS	WONDER SWAN，BANDAI公司出品
WSC	WONDER SWAN COLOR，BANDAI公司出品
Xbox	Xbox，微软公司出品
神游机	神游机，神游科技有限公司出品

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下。

ACT	Action，动作游戏
A·RPG	ActionRPG，动作角色扮演游戏
AVG	Adventure Game，冒险游戏
A·AVG	ActionAVG，动作冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	First Person Shooting，第一人称视点射击游戏
FTG	Fighting Game，格斗游戏
MMORPG	Massive Multi-Player Online Rpg，大型多人在线角色扮演游戏
MUG	Music Game，音乐游戏
PUZ	Puzzle，益智类游戏
RAC	Racing，赛车游戏
RPG	Role Playing Game，角色扮演游戏
RTS	Real Time Strategy，即时战略游戏
SLG	Simulation Game，模拟／战略游戏
S·RPG	Simulation RPG，战略角色扮演类游戏
SPG	Sports Game，运动游戏
STG	Shooting Game，射击游戏
TAB	Table，桌面游戏

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

www.plumbook.cn

游戏光环 Gamehalo

■ 007 所有或一无所有 REVIEW
■火热秘技： 鬼武者 3
■女忍者 极限挑战 绯花篇 上
■ SD 高达 G 世纪 SEED 名场面欣赏
■最终幻想 X-2 国际版 + 最终任务

攻略透解

18 局消防员 —— 39
SD 高达 G 世纪 SEED —— 42
足球人生 —— 49
鬼武者 3 —— 52
最终幻想 X -2 国际版 + 最终任务 —— 62
影之心 II —— 68

研究中心

探索游戏乐趣、将游戏进行到底 76

■星之海洋 3 导演剪辑版 —— 76
■战国无双 —— 81
■银河战士 零点任务 —— 86

火热秘技 最快速、最实用的秘技在此 88

电子竞技场 报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力 89

游戏动漫园 游戏与动漫画的互动 92

自由谈 让读者玩友在此畅所欲言 94

神游天下 享受神游机带来的中文游戏世界 98

读编往来 读者与编辑的轻松交流 99

游风艺苑 拿起画笔，描绘你自己的游戏 106

互动信箱 一起办好属于大家的游戏杂志 107

推荐 机动战士高达 战士们的轨迹 104

ガンダム、GAMECUBE に立つ！

游戏索引

GBA

光明力量 暗龙复活 —— 26
洛克人 ZERO3 —— 24
西林·怪物篇 热斗足球 —— 25
银河战士 零点任务 —— 86
终结者 3 机器的崛起 88

NGC

机动战士高达 战士们的轨迹 —— 104
望乡路 —— 23

PS2

18 局消防员 —— 10 39
COOL GIRL —— 11
GUITER FREAKS 4TH MIX & DRUM MANIA 3RD MIX —— 88
Kunoichi 忍 —— 12
POP'N MUSIC 9 —— 11 27
SD 高达 G 世纪 SEED —— 42 88
鬼武者 3 —— 52
鬼武者 无赖传 —— 88
街道战斗 2 连锁反应 —— 10
空中力量 Δ 蓝翼骑士 —— 88
龙珠 Z2 —— 88
骑魂 II —— 11
荣誉之战 —— 10 28
世界足球 胜利 11 人 7 国际版 —— 89
星之海洋 3 导演剪辑版 —— 76
影之心 II —— 10 68
战国无双 —— 81
足球人生 —— 11 49
最终幻想 X -2 国际版 + 最终任务 —— 62

Xbox

博德之门：暗黑联盟 II —— 88
崩溃 —— 88
死或生在线 —— 22

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇　社长／总编：司马　常务副社长：马力　编辑部主任：王义　执行主编：郑翔
责任编辑：王梓 杨晶　一编室主任：高晓兰　二编室主任：徐瑞金　广告总监：刘方
编委：陈汝康 董磊 冯蔚骁 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴淦 许潇俊

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局 29 号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn

广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字 6200004000011
出版日期：2004 年 4 月 1 日
定价：人民币 9.80 元

BPA INTERNATIONAL

& 3DM-MV
www.plumbook.cn

GET ACCESS TO ALL LATEST GAME NEWS!

游戏情报站

把握最新最权威游戏资讯！

栏目主持：SOUL

特报 PS2网络游戏危及电视媒体

3月4日，SCEA宣布北美PS2网络用户已经达到260万，而这些玩家多数都是在播放电视节目的黄金时间上网。据SONY内部的数据分析，二月份多数PS2网络用户是在下午5点至晚上11点间上网，涵盖了整个原本用来看电视的黄金时段。其中65%的玩家是18至34岁之间的男性。对于电视广播公司而言，电视网络游戏的兴起无疑造成了一定程度的威胁。

这些玩家都在玩些什么游戏呢？答案就是《海豹突击队2》(SOCOM II)，《海豹突击队2》的网络玩家们平均每天在线游戏的时间达4.2小时。在这款游戏上线的前100天里，玩家总登录游戏时间达到3250万小时。除了《海豹突击队2》外，在过去的12个月里，PS2上共推出了42款具备网络功能的游戏。SCEA计划在今年之内使这一数字翻一番。

PS2网络游戏的兴起造成电视收视率下降已经十分明显。去年九月，尼尔森媒体研究中心报道说，18至34岁之间男性电视观众减少了8%，业内分析师认为，网络游戏的兴起是原因所在。

“人们寻找最喜爱的娱乐方式时，不少人选择了PS2网络游戏，而不再是收看电视了，”SCEA行政副总裁Andrew House说，“我们相信我们提供给网络游戏玩家的出色内容，将会继续促进我们网络平台的成长，远远超越其他网络游戏平台，并且有可能危及到一些更为传统的娱乐媒体——比如电视。”

特报 东京电玩展细节公布

CESA近日公布了2004年东京电玩展的一些最新细节。今年的TGS展将于9月24～26日在东京千叶幕张会展中心举办。9月25日和26日面向大众开放，24日仅面向媒体。提前预订票价为1000日元，现场购票为1200日元。

今年的东京电玩展目标是尽可能扩张其覆盖面，涵盖更多传统平台之外的领域，例如网络游戏和手机游戏等。CESA还希望能够吸引更多并不直接开发游戏却一直在支持游戏产业的参展商，例如芯片制造商、附件制造商、网络服务供应商、以及游戏开发学校。与去年的趋势一样，本届展会希望吸引更多来自全球的参展商。

东京电玩展一直以来都更加注重普通公众而不是业内观众，这与E3大展有很大不同。消费者依然是本届展会的要点，不过CESA此次也做了很大努力，希望吸引更多商业参观者注意。尤其是“日经BP”早在两年前便是该展会的协办单位，而在去年的展会上也确实有很多附件、中间设备公司，如Nvidia和CRI等都设置了展台。消费者方面，东京电玩展一直以来吸引的观众都是铁杆玩家，为了拓宽展会吸引力CESA在过去几年里一直都在努力吸引“Light User”——主要是一些全家都来参观的观众。除了设置一个专为儿童设置的特殊区域外，展会也允许小学生免费进入。

CESA希望本届展会能够吸引120家参展商，比去年的111家略高，CESA还希望能够吸引15万参展观众，与去年一致。

此外，CESA原先的“CESA业余游戏大赏”已经更改为“CESA学生游戏大赏”，将该奖项的作品征集对象限在于学生，征集时间为3月1日～6月30日，获奖者将于今年的东京游戏展上公布。

特报 古惑狼、斯派罗于GBA共度蜜月

为了尽最大可能地利用其品牌价值，VU Games近日宣布，将会为古惑狼和小龙斯派罗的Fans带来双倍乐趣。VU计划在今年第二季度推出两款GBA游戏，让古惑狼和斯派罗在彼此的游戏中登场。

《古惑狼 紫：Ripto的暴怒》和《小龙斯派罗 橙：表面阴谋》目前正由Vicarious Visions开发之中，这家公司位于纽约北部，曾经开发过多款跨平台游戏，代表作是GBA版的《托尼霍克滑板 地下》。

《古惑狼 紫：Ripto的暴怒》和《小龙斯派罗 橙：表面阴谋》都将支持最多三人的联机游戏，另外也有单人游戏模式。在新闻发布会上，VU Games指出目前两个游戏系列在各个平台上的累计销量已经达到4200万套。

特报 “真人快打”第六作劲爆公布

2月下旬，Midway终于公布了《致命格斗》(Mortal Kombat，原译“真人快打”)的系列第六部作品——《致命格斗：欺骗》(Mortal Kombat：Deception)。作为一部老牌格斗游戏系列，《致命格斗》该系列推出了多款街机和家用机作品，但从正统续作的第四作起，该系列开始没落，但时隔多年之后，于2002年推出的系列第五作《致命格斗：死亡联盟》让该系列又重回正轨，不管是游戏画面、格斗系统都进行了大幅的进化，不但创意佳，制作也非常用心，因此重获玩家的认可，美国方面三机种版本的总销量就达到了150万套以上！Midway因此再接再励，决定推出第六作。

在《致命格斗：欺骗》中，Midway继续发挥开发前作时的开放及创新精神，除了保留前作大受好评的特色以外，又将引入新的系统。其中最引人注目的就是高度互动性的格斗场景，本作格斗场景具有多种类型，不仅有类似《死或生3》那样的多层架构，还分为多个区域。此外场景中同样设有可以破坏的物体。而《死或生3》中那种从高处落下的超酷镜头也会在其中出现。战斗系统方面与《死亡联盟》一样，持有武器的角色可以与没有武器的角色对战。

Midway方面称游戏预定于2004年底上市，对应机种为PS2及Xbox，两个版本都将支持网络游戏功能。游戏中还加入了诸如“征服”、“冒险”等模式，这也是前作中大受好评的单人游戏要素。另外《致命格斗：欺骗》的预告片也已经公布，请留意近期我刊的Gamehalo光盘内容。

&3DM SMV

www.plumbook.cn

特报《脱狱潜龙II》最新情报公布

备受期待的《脱狱潜龙II：严惩不怠》(Dead to Rights II：Hell to Pay)是NAMCO第三人称视点动作游戏的最新续集，充满电影风格的原作在2002年发售。在该作中，玩家扮演一位警官Jack Slate，他的父亲刚死，自己就被陷害为杀人犯，其后Jack展开了洗刷污名、找出杀父仇人的惊险之旅。《脱狱潜龙》虽然不是一款十分完美的游戏，其中出现的一些系统元素却十分出色——例如Jack的狗Shadow，以及丰富的迷你游戏——这些都为一个新系列开了个好头。在这款续作《脱狱潜龙II：严惩不怠》(《DTR II》)中，Jack为了扫荡格兰特城(Grant City)嚣张的犯罪气焰而再次出击。近日Gamespot采访了游戏制作人Pierre Roux，让我们来看看Jack新一轮的冒险吧！

Gamespot（以下简称GS）：现在游戏开发处于哪一阶段了？

Pierre Roux（以下简称PR）：这款游戏已经开发将近1年的时间了，进展一直很顺利。我们在制作过程中一直都在精炼游戏系统，希望在秋季上市时带给玩家一款出色的游戏。

GS：能告诉我们一些有关《DTR II》的故事情节吗？

PR：Jack又回到格兰特城了，他要对付小城上最为嚣张的犯罪势力。

GS：原作的Fans们会在其中发现哪些熟悉的东西呢？

PR：Jack仍然有他的K-9（军犬部队）同伴Shadow陪伴。你还会看到《脱狱潜龙》中一些老角色的加入，有些是敌有些是友。之前《脱狱潜龙》中的多数系统都得以保留并加以提高，从360度瞄准、贴墙、手动射击、迷你游戏、以及人盾等都得到了改进。

GS：今年的这款游戏有什么新东西呢？

PR：武器多而且可以使用近身武器，如战斗短刀、棒球棍、电锯等。Jack这次还有攀爬的动作，引入了一些在高处战斗的元素。我们还加入了种类更多的敌人，每个都有其不同的行为方式和独特的样貌，以保持游戏的趣味性和挑战性。游戏中还加入了一个新系统："街机模式"，玩家可以在某些特定关卡中通过发挥自己的战斗和杀戮技能来收集点数。

GS：来自前作的玩家反馈是如何影响本作的开发呢？

PR：开发组确实细心听取了所有的反馈意见，我们一直都在努力保持并提高《DTR》那些好玩的元素，同时也引入我们觉得会让《DTR II》更加好玩的新系统。我们改进了视点控制系统、角色的造型、以及动作等等。

GS：本作会有网络元素吗？

PR：不会有网络游戏功能，不过玩家可以从网上取得一些秘密服装并且下载新场景。

GS：游戏发行时会有针对不同平台的独有内容吗？

PR：各平台不会有独有内容，我们制作的是一款各平台内容都一致的游戏。

GS：能说说本作的游戏引擎吗？

PR：小组一直都在努力为《DTR II》制作一个全新的引擎，以丰富玩家的游戏体验。进化是十分明显的——更多的多边形、更加真实的光影效果、更多的同屏人物数量。从实际表现看来，引擎的进化确实相当之大。

GS：在E3上我们将会看到什么呢？

PR：我们将会在E3上提供一个完整的关卡给大家试玩，另外还有一个由Attitude Studio制作的很酷的电影片段。(SOUL注：前作的片头绝对经典，错过的玩家记得补一下课)在那个关卡中，你就会发现小组所做的新引擎的进化程度了，另外你还会发现更高的互动性以及可供Jack使用的更多的武器。玩家要在一个黑暗的、下雨的小巷里与更加聪明的电脑AI战斗，战斗动作更加火暴，你可以用360度攻击系统干掉各个方向杀来的敌人。

GS：感谢你接受我们的采访。

特报"《横行霸道》系列"最新作公布

Rockstar Games于3月4日正式宣布"《横行霸道》系列"(GTA)最新作——《横行霸道：圣安德列斯》(Grand Theft Auto：San Andreas）仍于年末在PS2上登场，其中美国方面于10月19日发售，欧洲方面于10月22日发售。"《GTA》系列"目前在全球已经销售了3000万套以上，其中《GTA：罪恶都市》为1150万套，《GTA III》为1050万套。

同一天，"《GTA》系列"的发行商Take-Two Interactive宣布了该公司2004年第一财季（2003年10月31日～2004年1月31日）的财务报告。该季度净销售额为3.755亿美元，而去年的同一时期为4.11亿美元；净收入方面也从之前的5150万美元大幅下降到3180万美元。Take-Two将收益下降的原因归结为《GTA：罪恶都市》的大流行，这款在2002年10月发售的游戏实在是太过成功了。至于在2004年10月31日结束的本财年，Take-Two预期净销售额将会达到12.2亿美元。由于将会有《GTA：圣安德列斯》发售，想来要达成这一目标并不困难。

特报 游戏界近期开始上演延期活剧

时间已经进入游戏界的春季黄金期，众多大作在2月底到3月期间争奇斗艳，但近日突然有数部作品不约而同临阵宣布延期。

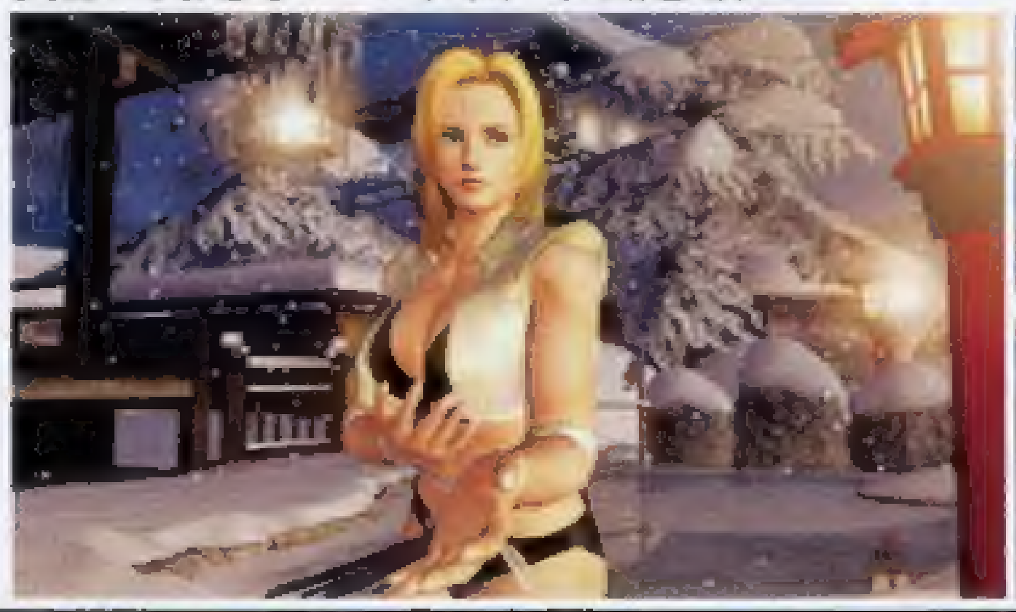
首先是TECMO的《忍者龙剑传》(NINJA GAIDEN)，该作之前已经数度延期，临近发售，TECMO紧急宣布游戏再度延期约2周，发售日重新定为3月11日（美版发售日延期至3月2日）。《忍者龙剑传》的数度延期虽然令期待它的玩家伤透了脑筋，但制作人板垣伴信表示延期是为了让加强游戏质量，更为重要的是，这次延期可以避免《忍者龙剑传》与CAPCOM的动作大作《鬼武者3》撞车。

比起《忍者龙剑传》约2周的延期，《超级机器人大战MX》长达2个月的延期时间恐怕就是"大巫见小巫"了。BANPRESTO公布的延期理由是"为了进一步提高让游戏质量"，不要太过量产化，而是注重于每一部《机战》作品的品质，相信这也是每一位《机战》FAN的心声。

光荣预定将于3月4日发售的《红海2》(PS2)也临时宣布将延期至4月15日，延期的理由为"让游戏的品质更上一层"，似乎延期的理由都是一样的。

微软于近日也跟着公布，已经制作多时并数度延期的XboxMMORPG《真幻想在线》还是不能按时"交出"，时间从"今春"一口气延到"今冬"。Xbox玩家的"噩梦"还没有结束，因为TECMO的《死或生在线》也在发售日将近之时宣布全球范围内延期到2004年夏。

以上都还是软件的延期，近日，SCE方面公布，SCE无法按原来的预期在2004年底在全球范围内同步发售PSP，日本方面PSP仍是2004年底上市，但欧美方面则要到2005年初才能上市。至于最近越来越受关注的任天堂的NDS，任天堂表示NDS的全球发售日仍定为2004年末，不会延期。



特报《波斯王子》续作及电影制作中

3月4日在拉斯维加斯召开的D.I.C.E.峰会上，UBI市场部副总裁Tony Kee宣布《波斯王子：时之砂》续作正在开发中，Tony没有公布游戏的详细资料，该作暂定于2004年圣诞期间发售。

除了游戏版的《波斯王子》外，该作的电影版终于也确认即将开拍。著名制片人Jerry Bruckheimer经过与UBI的多次磋商后，终于取得《时之砂》的电影拍摄权。在D.I.C.E.峰会上，《波斯王子》的生父Jordan Mechner确认电影剧本目前即将投入创作。"该游戏电影版的准备工作已经就绪，我写的游戏剧本成就了一款伟大的游戏，现在我将这些抛在脑后，准备为一部伟大的电影创作剧本。"

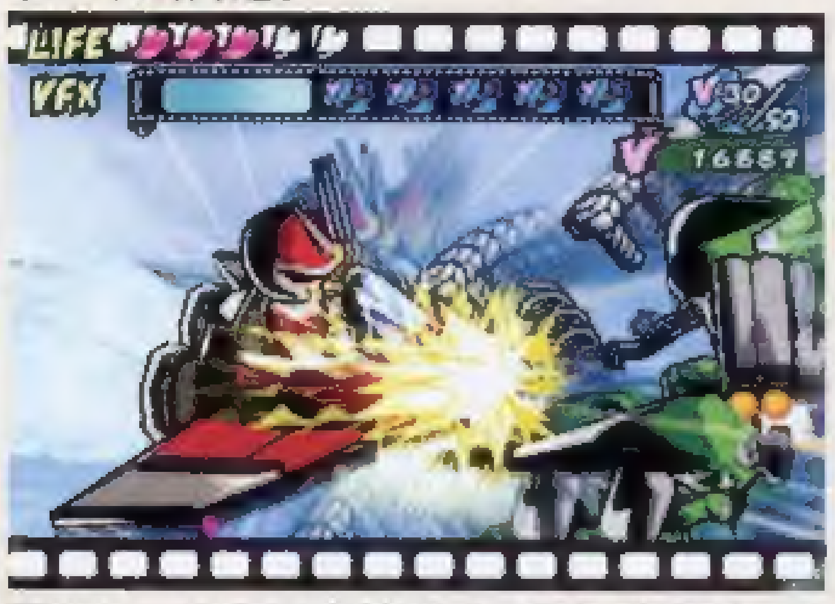
Mechner还透露了《波斯王子》电影版的初步形态。"这部电影不会是直接的改编。我们从游戏中吸收了很多很酷的元素，将他们用到新故事创作中。就好像《加勒比海盗》对于其主题公园题材的修改一样。"（注：去年的大热电影《加勒比海盗》是根据迪士尼主题公园的节目改篇的）

Bruckheimer这次的交易只不过是游戏电影制作权收购狂潮中一朵小小的浪花，在此之前一天，《美国派》的制片人Warren Zide也收购了《灵魂能力》的电影制作权。

www.plumbook.cn

短 信 息

■最近欧洲方面又有传闻指出，NGC上的动作游戏大作《红侠乔伊》将会移植到PS2上，原因之一是要移植《红侠乔伊》在技术上不成问题。



■SCE一位高层在接受《日经》采访时，承认PSP、PS2和PSX之间会有很高的互动性。

■N64时代RARE为任天堂打造的一款《007黄金眼》(GoldenEye 007)是迄今为止销量最高的一款007游戏，其仅在美国地区就狂销了500万套。在那之后，EA收购了007系列的游戏制作权。N64版《007黄金眼》发售之后时隔7年，EA又于近日宣布目前已经在制作《007黄金眼II》，这同样是一款FPS游戏，不过与以往007游戏不同的是，这次玩家将可以扮演邦德的对手，与邦德进行对抗，甚至还可以和007电影历史上一些著名的反派人物联手。

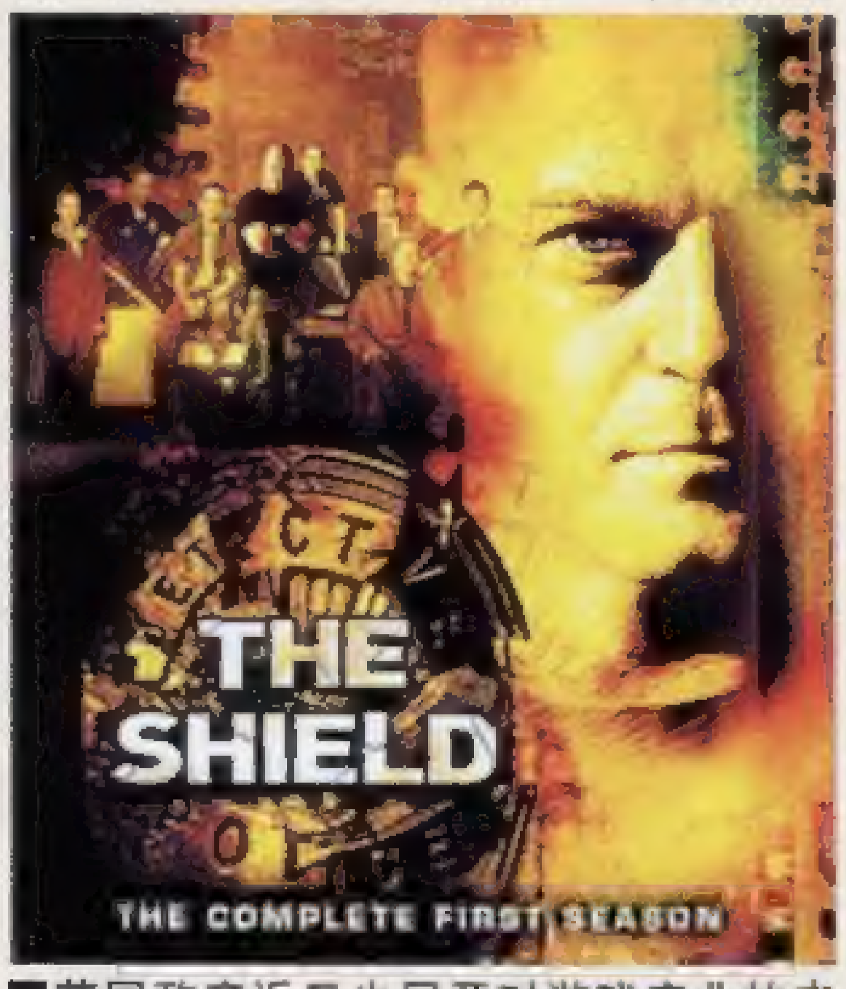
■AOU2004街机展于2月20～21日举行之后，AOU公布了这两天入场参观的人数为：2万7029人，这个数字与去年同期相比大幅增加了70.4%（2003年参观人数为1万5153人）。

■不久前，任天堂终于正式确定日版《Pikmin 2》将于4月29日发售。这款游戏原先预定于去年年底发售，不过为了不辜负玩家的期待而不得不延期。前作《Pikmin》是宫本茂在2001年推出的一款即时战略游戏。续作提供了分割屏的二人合作模式，并引入了迷宫自动生成系统。

■《MGS3》近日又公布了新的画面，可以看出这些画面应该很接近最终的实际游戏画面了，值得注意的是画面的右上角有些令人费解的数值。请留意我刊近期对该作的详细报道。

■据悉，前跆拳道冠军、如今的好莱坞女特技人Stephanie Cheeva在近日的媒体访谈中间接透露，她在为CAPCOM的《鬼泣3》做动作捕捉的演员，从而也间接地透露出，CAPCOM已经开始开发动作大作《鬼泣3》，不管怎样，期待5月的E3吧。Stephanie Cheeva担任过多款游戏的动作捕捉演员，包括2003年的《再生侠》，以及最近的《荣誉之战》。

■美国SAMMY于3月4日公布，将把曾于去年获得美国第60届金球奖最佳剧情类电视剧集的《The Shield》改编为游戏，游戏预定将是一款第三人称动作游戏。目前开发组Point of View已经和剧中的各主角交涉，希望原班演员能参与游戏制作。本作预定将于2005年第一季度在PS2平台登场。



■英国政府近日也展开对游戏产业的支援。英国贸易与投资组织本年度将会为游戏产业提供的一些支持活动，其中多数活动和任务计划主要围绕五月的E3展，以及九月在伦敦举办的欧洲游戏网络展，此外还有前往韩国、日本和中国的友好访问。英国贸易与投资组织的发言人说："游戏是一个充满潜力的产业，我们希望能够在各个方面帮助这一产业的发展，同时确保英国成为全球企业进入利润丰厚的欧洲市场开发投资的第一选择。"

■2月下旬，NOKIA的CEO Jorma Ollila向媒体承认N－Gage销售低迷，之后NOKIA的发言人称，N-Gage的销售目标是2005年之前达到至少200万部。

■美国方面有分析师认为，微软极有可能在3月底的GDC（游戏开发者会议）上宣布Xbox降价，以期在7月期间使Xbox销售累计达到1600万台。

■来自美国方面的消息，SCEA大受欢迎的平台动作游戏《狡狐大冒险》(Sly Cooper and the Thievius Raccoonus）将推出续作《狡狐大冒险2：侠盗帮》(Sly Cooper 2: Band of Thieves)。下图为前作游戏画面。

■3月2日诺基亚与HUDON联合公布，将于N-Gage推出一款《炸弹人》游戏，该作将对应N-Gage的蓝牙功能实现无线4人对战。目前游戏预定将于2004年第二季度发售。

■西班牙任天堂最近公布将于4月1日起发售"GBA SP 女孩版"(GBA SP GIRL EDITION)，主机颜色为粉红色，同时西班牙任天堂还列出了一些女孩子游戏名单，包括《口袋妖怪》、《星之卡比》等作。

■擅英语不擅日语的玩家注意了，美国SQUARE ENIX日前公布了旗下两款大作的美版发售日，《前线任务4》为6月，《星之海洋3》为8月。

■延期多时之后，美国的无限工作室(Infinium Labs）又宣布2003年的E3将会展出可以试玩的幻影主机。

■FROMSOFTWARE公布Xbox《天诛叁 回归之章》发售日定于5月27日，美版则由Activision于3月8日发售。

■SNK PLAYMORE近日公布PS2独占的《格斗之王 最强冲击》(KOF MAXIMUM IMPACT）将于2004年夏季发售，同时该作的标题也得以曝光。

■3月1日，BANDAI宣布"《机动战士高达》系列"游戏的累计总出货已经突破了2000万套。从1986年起在FC上的第一作直到2004年2月19日发售的《SD高达G世纪SEED》，BANDAI一共发售117款"《机动战士高达》系列"游戏。

■全球瞩目的FPS超大作《毁灭战士3》(DOOM 3）的Xbox版日前公开了一张游戏画面，如下。Xbox版由Vicarious Visions小组开发，开发工作从2003年7月起正式展开。开发组表示，Xbox版并不是单纯的移植，而是讲究Xbox版的独立性，具有完整的物理引擎以及光源处理系统。

■HUDSON宣布《天外魔境III NAMIDA》的发售时间定于10月，游戏依然对应PS2及NGC平台。下图为最新游戏画面。

■由于"《古墓丽影》系列"原制作人的出走，EIDOS已于近日正式公布将《古墓丽影》新作的开发任务由原来的CORE转给旗下著名的Crystal Dynamics，Crystal Dynamics开发组以"《噬魂者》系列"（Soul Reaver）而闻名。

■3月1日，美国SNK发言人公布，将会在Xbox上推出《格斗之王2002》，发售日为2004年10月12日。这是"《KOF》系列"第一次在Xbox上出现。

■刚刚公布的《寂静岭4》目前已经确定了日本PS2版的发售日为6月17日，据悉开发度已经有98%。

3DM-SM

www.plumbook.cn

UCG排行榜 RANKING

栏目主持
沙罗

在2月游戏销量的最后一次排名中，冠军由CAPCOM的最新作《鬼武者3》获得，这对于前作销量高达百万的该系列而言，也是理所当然的。但直到2月底为止，该游戏的销量只有40.8万份，70%左右的消化率大大低于厂商之前的预测。相比之下，《战国无双》则获得了巨大的成功。大概在如今这个生活节奏越来越快的社会里，游戏玩起来越是简单，越是方便，销量便越高吧。

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2004年2月16日～2月22日

1位 PS2 **世界足球 胜利11人7 国际版**

KONAMI■SPG■2004年2月19日■30万6900套■累计30万6900套

在7代刚推出时，KONAMI曾信誓旦旦地保证绝对不会推出最终版。结果……厂商又在玩文字游戏了。本作修正了7代中不少不合理的地方，同时更新了最新的球员资料，还加入了新的俱乐部。只要《WE》推出新作，就会有人买，这才是真理。

2位 PS2 **SD高达G世纪SEED**

BANDAI■S·RPG■2004年2月19日■27万200套■累计27万200套

客观地说，本作绝对是BANDAI的抢钱作品。从系统到画面，整个游戏与《NEO》相比没有任何提高。日本的高达FANS还是很给BANDAI面子了。本作的关卡一共25关，其中SEED模式15关，G世纪模式10关。数量之少让许多玩家感到失望……

3位 PS2 **战国无双**

KOEI■ACT■2004年2月11日■19万8500套■累计83万7700套

虽然整个2月大作如云，但《战国无双》依然持续着热卖，销量之高也让不少对本作不看好的人感到意外。游戏新增的几个要素均比较成功，恶搞的成分丝毫不亚于“《真·三国》系列”，这令许多日本的同人FANS又有了新的题材……

4	**最终幻想X-2国际版＋最终任务** NEW! SQUAER ENIX■PS2■RPG■2004年2月19日■17万套■累计17万套
5	**口袋妖怪 火红** NINTENDO■GBA■RPG■2004年1月29日■6万7500套■累计83万3200套
6	**FC迷你版 超级马里奥兄弟** NINTENDO■GBA■ACT■2004年2月14日■6万6800套■累计13万2000套
7	**影之心II** NEW! ARUZE■PS2■RPG■2004年2月19日■6万1400套■累计6万1400套
8	**口袋妖怪 叶绿** NINTENDO■GBA■RPG■2004年1月29日■4万1300套■累计73万6900套
9	**龙珠Z2** BANDAI■PS2■FTG■2004年2月5日■3万2500套■累计44万700套
10	**疾驰竞赛 LUCKY7** TECMO■PS2■SLG■2004年2月19日■3万2100套■累计32万100套

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2004年2月23日～2月29日

1位 PS2 **鬼武者3**

CAPCOM■AVG■2004年2月26日■43万1100套■累计43万1100套

比起前作首周60万份的销量，本作只能算是差强人意。70%左右的消化率令厂商也将游戏的最终销量预测降低到了70万份。事实上本作确实有不少不尽人意的地方。按照一些人的说法，就是“与前作相比没有什么进步”。

2位 PS2 **战国无双**

KOEI■ACT■2004年2月11日■8万6900套■累计92万4600套

“无双热”真的要持续到《帝国》推出以后去了。相比同期的《鬼武者3》，本作的玩家层面确实要更加广泛一些。这连KOEI自己都有些出乎意料。估计续作推出的日子已经离我们不远，许多玩家已经开始了对续作的猜测。

3位 PS2 **世界足球 胜利11人7 国际版**

KONAMI■SPG■2004年2月19日■7万6600套■累计38万3500套

虽然本作针对7代做出了不少改良，但游戏时间长了，一些7代原本没有的问题也暴露了出来——“盘带球员的能力全面下降，控球队员的冬天来临。”这是许多日本玩家对本作的一致看法。看来《WE》要做到完美，还有很长的路要走……

4	**街道战斗2 连锁反应** NEW! 元气■PS2■RAC■2004年2月26日■7万2300套■累计7万2300套
5	**FC迷你版 超级马里奥兄弟** NINTENDO■GBA■ACT■2004年2月14日■6万6800套■累计19万8900套
6	**SD高达G世纪SEED** BANDAI■PS2■S·RPG■2004年2月19日■5万8100套■累计32万8400套
7	**口袋妖怪 火红** NINTENDO■GBA■ACT■2004年1月29日■5万5000套■累计88万8300套
8	**最终幻想X-2国际版＋最终任务** SQUARE ENIX■PS2■RPG■2004年2月19日■4万800套■累计21万800套
9	**口袋妖怪 叶绿** NINTENDO■GBA■ACT■2004年1月29日■3万4700套■累计77万1700套
10	**FC迷你版 塞尔达传说** NINTENDO■GBA■A·RPG■2004年2月14日■23万900套■累计87万900套

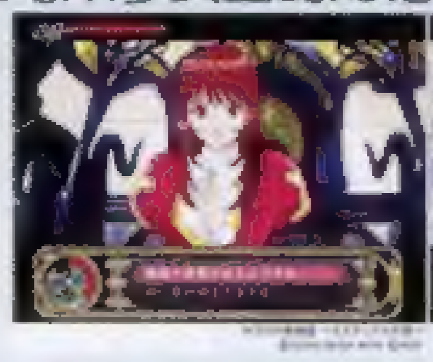
www.plumbook.cn

新作发售表 NEW SOFTWARE SCHEDULE

樱大战物语 神秘的巴黎	SEGA	AVG
PS2 サクラ大战物语 ～ミステリアス巴里～	2004年3月18日	日版
1人	记忆要求未定	6980日元
对应周边未定		推荐玩家年龄：全年龄

本作将是整个系列中的首款纯AVG游戏，这也是其最大的卖点。故事从《樱大战4》故事结束的半年后开始。舞台位于美丽的花之都巴黎。以夏诺瓦尔歌剧院的舞女们陆续下落不明为开端，巴黎花组的各位成员们都被卷入了这件神秘的事件。

值得一提的是，除了主人公明智兄妹两人外，本作还会有大量的新人物登场。整个游戏以侦探推理式的方式进行。玩家要在故事中扮演明智兄妹俩，在与众多女生的对话中找出破案的线索。



首次的AVG化能否吸引到以前的FANS还很难说，不过我们有理由相信SEGA不会让我们失望。

真·三国无双3·帝国	KOEI/ ω -Force	ACT
PS2 Empires	2004年3月18日	日版
1-2人	记忆要求未定	4280日元
对应硬盘、5.1声道、ProLogic2		推荐玩家年龄：12岁以上

大家都知道，"《真·三国无双》系列"是一款融合了ACT+SLG+RPG要素的游戏。《真·三国无双3 帝国》和系列以往作品的区别在于，它保留了ACT要素，加强了SLG要素，改变了RPG要素。《真·三国无双3 帝国》拥有4大卖点：争霸模式就是一个全新的《真·三国无双》游戏；竞斗模式将带给玩家更刺激的对战模式；VISUAL资料库中网罗了所有武将的资料数据，并可以随心所欲地欣赏角色的造型和声音；另外新武将的造型、动作、语音、武器大幅增加，可以自由组合。光荣是SLG的始祖，对这款游戏的素质我们应该可以放心！

PlayStation2

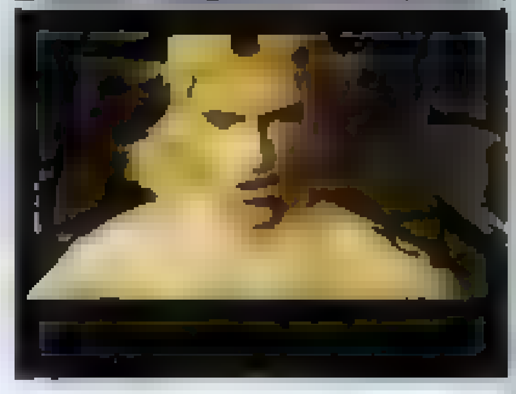
月份	日期	中文名	原名	类型	厂商	价格
3月	3月11日	怪物猎人	MONSTER HUNTER	MMORPG	CAPCOM	6800日元
	3月11日	杰克和达斯特2	ジャック×ダクスター2	ACT	SCE	5800日元
	3月18日	波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险	ポポロクロイス 月の掟の冒险	RPG	SCEI	5800日元
	3月18日	犬夜叉 诅咒的面具	犬夜叉 诅咒の假面	RPG	BANDAI	6800日元
	3月18日	真·三国无双3 帝国	真·三国无双3 Empires	ACT	KOEI	4280日元
	3月18日	真·三国无双3 帝国&猛将传 PremiumBox	真·三国无双3 Empires&猛将传 PremiumBox	ACT	KOEI	7480日元
	3月18日	真·三国无双3 帝国 超级PremiumBox	真·三国无双3 Empires SuperPremiumBox	ACT	KOEI	12800日元
	3月18日	樱大战物语 神秘的巴黎	サクラ大战物语 ミステリアス巴里	AVG	SEGA	6980日元
	3月18日	铁臂阿童木	ASTRO BOY 铁腕アトム	ACT	SEGA	6980日元
	3月18日	FIFA TOTAL 足球	FIFA トータルフットボール	SPG	EA SPORTS	6800日元
	3月18日	自由战士	FREEDOM FIGHTER	ACT	EA	6800日元
	3月18日	最游记RELOAD	最游记RELOAD	RPG	BANDAI	6800日元
	3月18日	块魂	块魂	ACT	NAMCO	4500日元
	3月18日	装甲核心 连结	ARMORED CORE NEXUS	ACT	FROM SOFTWARE	7800日元
	3月25日	勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁	RPG	SQUARE ENIX	7800日元
	3月25日	怪兽大激战	怪兽大激战	ACT	CAPCOM	6800日元
4月	4月1日	信长的野望·天下创世	信长の野望·天下创世	SLG	KOEI	9800日元
	4月1日	火拼时速2 冲击点	BURNOUT2 POINT OF IMPACT	RAC	SAMMY	5800日元
	4月1日	到哪里都在一起 多罗与流星	どこでもいっしょ トロと流れ星	AVG	SCE	2800日元
	4月8日	通灵王 奋斗之魂	シャーマンキング ふんばりスピリッツ	ACT	BANDAI	6800日元
	4月8日	SIMPLE2000系列 Vol.47 THE 合战关原	SIMPLE2000 Series Vol.47 THE 合战关ヶ原	SLG	D3 PUBLISHER	2000日元
	4月8日	SIMPLE2000系列 Vol.48 THE 你就是的士司机	SIMPLE2000 Series Vol.48 THE タクシー 运转手は君だ	RAC	D3 PUBLISHER	2000日元
	4月15日	红海2	红の海2 Crimson Sea	ACT	KOEI	6800日元
	4月15日	炸弹人大陆系列 炸弹人赛车DX	BOMBERMAN Land BOMBERMAN Kart DX	RAC	HUDSON	5980日元
	4月15日	KAENA	ケイナ	ACT	NAMCO	6800日元
	4月22日	新天魔界 混沌时代Ⅳ	新天魔界 Generation of Chaos Ⅳ	SLG	IDEA FACTORY	6800日元
	4月22日	新天魔界 混沌时代Ⅳ（初回限定版）	新天魔界 Generation of Chaos Ⅳ（初回限定版）	SLG	IDEA FACTORY	8800日元
	4月22日	筋肉人 新世纪	キン肉マン Generations	ACT	BANDAI	6800日元
	4月28日	异度传说 FREAKS	Xenosaga FREAKS	PUZ	NAMCO	4800日元
	4月预定	九怨 Kuon	九怨 Kuon	AVG	FROM SOFTWARE	价格未定
5月	5月27日	胜负师传说 哲也 DIGEST	胜负师传说 哲也 DIGEST	ETC	ATENA	5800日元
	5月27日	超级机器人大战MX	Super Robot War MX	SLG	BANPRESTO	7980日元
	5月27日	足球王国（试玩版）	Football Kingdom (Trial Edition)	SPG	NAMCO	3980日元
	5月预定	伊莉丝的工作室 永恒玛娜	イリスのアトリエ エターナルマナ	RPG	GUST	6800日元
	5月预定	世界拉力冠军赛3	WRC3	RAC	SPIKE	6800日元

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

NEW SOFTWARE SCHEDULE 新作发售表

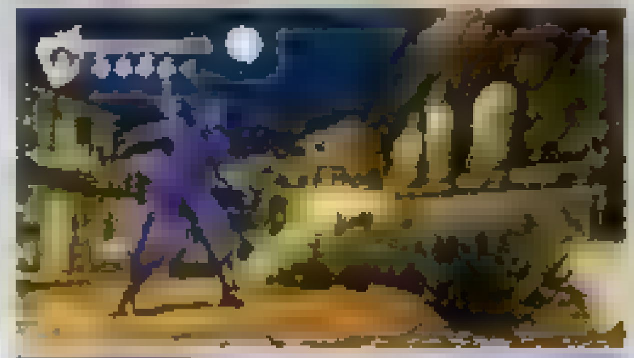
NGC
潜龙谍影 孪蛇　KONAMI Silicon Knights　战术谍报 ACT
METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES　预定 2004 年 3 月 11 日　日版
对应周边未定　推荐玩家年龄 12岁以上

小岛秀夫经典战术谍报动作游戏在 NGC 上的重生！从公布之初就十分令人期待的作品，画面素质比起 PS 版来说有着天壤之别，而配音部分也全部重新录制过，实在是让人激动万分！剧情部分并未做任何改动，借助《MGS2》引擎的强大动力，许多以前未能表现出来的桥段都将完整地展现在玩家面前！虽然本作并不是由 KONAMI 亲自开发，但由于有着小岛秀夫、宫本茂和电影导演北村龙平的携手打造，其素质就有着百分之百的保证！如果你是 MGS 迷，就一定不要错过本作！



Xbox
忍者龙剑传　TECMO Team Ninja　ACT
NINJA GAIDEN　2004 年 3 月 11 日　日版
推荐玩家年龄 17岁以上

FC 经典动作游戏在 Xbox 主机上的全新续作。各方面的进化是显而易见的，从 2D 转换为 3D 后，动作要素大大增强，新的动作技巧完全体现了一名忍者的素质。在格斗技巧方面，不同武器都有着不同的招式，其丰富程度不亚于一部对战格斗游戏，而辅助武器同样丰富，"忍者镖"、"手里剑"等常用忍者暗器都可以使用。多变的关卡设定也使本作的可玩性大大加强。难度方面的设定有些偏高。音效方面也不落其他同类游戏的下风，绝对是近期绝好的动作游戏。



粗黑字体：受注目游戏
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

注 1：本表所收录的游戏发售时间为 2004 年 3 月 11 日～2004 年 5 月 27 日
注 2：美版游戏售价为美元，日版游戏售价为日元。

GAMEBOY ADVANCE

[illegible]	游戏王 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	45[illegible]日元
[illegible]8日	网球王子 [illegible]	テニスの王子 [illegible]	[illegible]	KONAMI	[illegible]日元
[illegible]14日	网球王子 [illegible] 4 [illegible]	テニスの王子 [illegible]	[illegible]	KONAMI	[illegible]日元
[illegible]8日	游戏王 双六的骰子	游戏王 双六のスゴロク	[illegible]	KONAMI	4[illegible]50日元
3月22日	马里奥高尔夫 GBA 之旅	マリオゴルフ GBA [illegible]	SPG	NINTENDO	4800日元
3月23日	**洛克人 ZERO3**	**ロックマン ゼロ3**	**ACT**	**CAPCOM**	**4800日元**
3月25日	BOBOBOOBO・BOOBOBO 9极战士爆笑融合	ボボボーボ・ボーボボ 9极战士ギャグ融合	RPG	HUDSON	4800日元
3月25日	**星之卡比 镜之大迷宫**	**星のカービィ 镜の大迷宫**	**ACT**	**NINTENDO**	**4800日元**
3月26日	**龙珠Z 舞空斗剧**	**ドラゴンボールZ 舞空斗剧**	**FTG**	**BANPRESTO**	**4800日元**
3月26日	**钢之炼金术士 迷走的轮舞曲**	**钢の炼金术士 迷走の轮舞曲**	**RPG**	**BANDAI**	**4800日元**
3月29日	SF 大冒险 ZERO ONE SP	SF アドベンチャー ZERO ONE SP	AVG	[illegible]	4800日元

NINTENDO GAME CUBE

3月11日	潜龙谍影 孪蛇	METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES	战术谍报 ACT	KONAMI	6980日元
3月11日	潜龙谍影 孪蛇 白金限定版	METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES PremiumPackage	战术谍报 ACT	KONAMI	21000日元
3月18日	塞尔达传说 4支剑+	ゼルダの传说 4つの剑+	A・RPG	NINTENDO	5800日元
3月18日	机动战士高达 战士们的轨迹	机动战士ガンダム 战士达の轨迹	ACT	BANDAI	6800日元
3月[illegible]4日	[illegible]	ふよぷよフィーバー	[illegible]	[illegible]	4[illegible]8[illegible]日元
3月25日	不可完成的任务：瑟马行动	Mission Impossible, Operation Surma	ACT	ATARI	5800日元
4月29日	PIKMIN 2	ピクミン2	ACT	NINTENDO	5800日元
2004夏预定	牧场物语 美妙人生 女生版	牧场物语 Wonderful Life For Girl	SLG	MMV	价格未定
2004冬预定	生化危机4	バイオハザード4	AVG	CAPCOM	价格未定

Xbox

3月11日	忍者龙剑传	NINJA GAIDEN	ACT	TECMO	7800日元
3月[illegible]4日	[illegible]	ふよぷよフィーバー	[illegible]	[illegible]	4380日元
2004夏预定	死或生在线	DOA ONLINE	[illegible]TG	TECMO	6[illegible]日元

热血推荐

24 总分

火急火燎度 ★★★★★★★★★

18局消防员

画面8　音效7　系统8

多边形

在经过试玩版吊足胃口后，多边形终于拿到了这款期盼已久的游戏。上手之后表现果然不负众望，玩起来让人欲罢不能。画面的表现十分出彩，火的魄力十足，那种灼热的压迫感一直伴随着游戏进程。游戏的故事情节略显老套，但是由于衔接紧密，每关都让人觉得必须要一气呵成才行。游戏也有表现不足的地方，例如在音乐方面与游戏整体素质相比就逊色许多，在灭火道具方面也有些单调。

GOUKI

消防员是很多人向往的职业，本作的推出相信会满足相当一部分热血男儿的梦想。游戏对火的描写相当逼真，对高危环境氛围的营造也极为出色，滚滚浓烟下的能见度非常低，给人一种身临其境的感觉。游戏的流程较长，充满了好莱坞电影套路的剧情俗而不腻，反而给人一种很亲切的感觉。游戏的辅助系统设计得非常友好，游戏中基本不会发生没有目标的情况，BOSS战设计得也比较有意思。

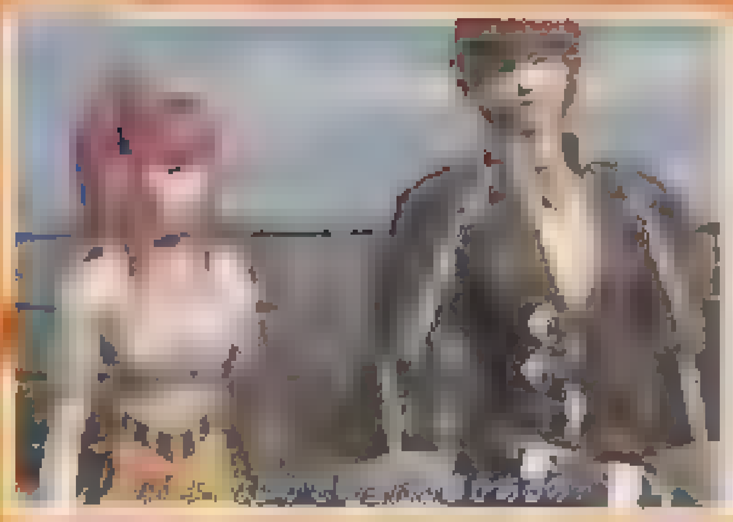
泰坦

游戏的故事情节并不太出色，但手感良好，系统颇具新意，操作起来很有紧张刺激的感觉。作为一款全新原创作品，本作的关卡连贯性做得比较出色，让玩家有继续游戏到底的冲动，火焰氛围营造也很好。音乐方面，效果音临场感极强，但配乐就稍显不足，道具和角色动作方面有些单薄，这毕竟是开山之作，隐藏要素不多，但推荐所有男性玩家去体验一下这款真正的“勇敢人的游戏”。

PS2■DVD-ROM■KONAMI/KCET■FireFighter F.D.18 ■ACT■2004年2月26日■1人■无对应周边■92KB以上

黄金珍藏

27 总分



系统人性度 ★★★★★★★★★★

影之心II

画面9　音效9　系统9

猫太

一个非常“完美”的RPG游戏：无论从画面、系统、故事和音乐都很难挑出该作的毛病。尤其是那充满人性化的游戏系统，玩家认为RPG中应该有的东西几乎都能从该作中找到。人物的性格塑造得非常成功，每一段故事都能让玩家感受到非常“自然”。而音乐部分也有光田康典大师的参与，精美的过场动画也让人百看不厌。最让人兴奋的是本作还有继承一部分要素的二周目，是2004年来最强的RPG新作。

卡伦

如果要把PS2上所有的RPG排个名次的话，我会毫不犹豫地将本作放在前5的位置。虽然说其画面和音乐都只能算是一般，但多种多样的系统及演出效果却出色得令人吃惊。不同于以往日式RPG稍显幼稚的性格设定，本作角色的性格塑造与现实极为相似，尤其是主角威尔和卡琳更是如此。此外，游戏中无时无刻不充斥着制作人的恶趣味，玩家要做好随时笑翻在地的心理准备哦。

多边形

难得的一款正统RPG游戏。游戏中有很多恶搞的成分，经常会使人大笑一场。游戏画面非常出色，竟然说话的时候说出每一个字，嘴的动作都不一样。个人觉得音乐方面整体来说有些阴沉的感觉，联想到故事背景，这也没办法……虽然有二周目，但是可以在一周目中完成所有的情节。游戏会根据你的操作水平来排名次序。如果对自己的排名不满意就可以玩二周目提高排名度，可能这就是设定二周目的理由。

PS2■DVD-ROM■ARUZE■SHADOW HEART II ■RPG■2004年2月19日■1人■无对应周边■100KB以上

21 总分

反应度 ★★★★★★★

街道战斗2 连锁反应

画面8　音效7　系统7

多边形

带有RPG要素的赛车游戏。游戏片头比起前作来质量略有下降，但仍不失为近期最佳片头CG之一。游戏本身的操作十分容易上手，飚车的感觉还算到位。在游戏的主要模式“Conquest Mode”中，玩家扮演的赛手要分别在白天和晚上与不同的对手比赛来赚取资金购买或升级自己的爱车。除了收录了日本国内名厂车辆外，还有诸如奔驰和大众等国外厂商的名车。不过日文苦手的玩家可能会对游戏中的信息有点头疼。

泰坦

元气的赛车游戏《街道》系列的第二作。本作收录了更多的外国车牌，比如OPEL、AUDI等等。对战系统的增加令游戏的耐玩性大大提高了。虽然赛道从上一作的4个赛道增加到8个赛道，但是这些都是日本的赛道，所以在赛道方面可能对国内玩家来说没有什么太大的兴趣了。主要赛道都是山坡，可能在速度感方面会感到稍有欠缺，但从整体来说是相当不错的一款赛车游戏，值得一玩！

SOUL

追求在日本真实赛道飙车感觉的作品，凭着现在的图像技术，游戏已经能够做到让玩家身临其境的感觉，平常想在公路上高速飙车或是与人竞赛的“撒野”的心能够在这里得到释放。这样的特色，日本玩家当然能够获得很大的乐趣，但对于其他地方的玩家来说，恐怕就很难感受到那份乐趣了，但好在游戏其他方面具有不俗的素质，另外也可以体验一下日本全国各地的公路状况，这反而让游戏多了一份“旅行”的乐趣。

PS2■DVD-ROM■元气■街道Battle 2 Chain Reaction■RAC■2004年2月26日■1～2人■对应GT FORCE■183KB以上

22 总分

电影拟真度 ★★★★★★★★★

荣誉之战

画面7　音效8　系统7

多边形

以李连杰为主角的动作游戏，特别之处在于游戏的操作系统，只需要两根类比摇杆和L/R键便能控制人物的一举一动，由于邀请了李连杰和元奎的“元家班”来进行“动作捕捉”，所以游戏中人物的动作有板有眼，很有中国武术的味道。游戏中各人物的演出恰到好处，进行游戏就仿如观看一场上世纪80年代的港式黑帮复仇电影。再加上细致的游戏场景，标准的粤语配音和通关后恶搞的隐藏要素，值得推荐。

猫太

如果懂粤语的玩家给这款游戏打分的话或许还会更高一点，因为在游戏中有一半以上的剧情都是采用了李连杰和其他香港声优配音的，因此在玩的时候会更有亲切感吧！游戏的系统不算太新鲜，使用右摇杆攻击会增加动作的失误率。虽然在制作时使用了动作捕捉，但在游戏中角色的动作依然生硬。不过在火爆的场景中，紧张的逃亡气氛还是被营造出来了，因此这个部分还是值得表扬一下的。

SOUL

虽然确有些粗糙的感觉，但游戏仍具有一定的爽快感，而且游戏内容丰富的程度也出乎意料的多，从极具表演性的一些追和逃的场面外，到随处可以拣起用来攻击的现场道具、随处可以破坏的场景，再到别出心裁的黄飞鸿、陈真服装（李连杰的拥护者该尖叫了），丰富的乐趣是需要你去发掘的，不要只是一味单调地攻击，而不知道防御，也不知道玩各种花样。也别小看游戏难度，不懂动作游戏的人还是很难通关的。

PS2■DVD-ROM■SCEA■RISE TO HONOR■ACT■2004年2月17日■1人■只对应DUAL SHOCK2手柄■68KB

24分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金珍藏

21
总分

音乐种类丰富度 ★★★★★★★★★

POP'N MUSIC 9

画面8
音效9
系统8

猫太

强烈推荐本作给喜欢听流行音乐又或者是喜欢玩音乐游戏的玩家。除了简单且容易上手的操作外，拥有七十多首来自世界各地的悦耳的乐曲也是本作的最大卖点。本作的收集模式“ギャンブラ-Z”比以往任何一个模式都更有难度、更充满挑战性。玩家不仅要有很好的运气，更需要熟练的技巧才能在短时间取得隐藏要素。而2人对战模式也保留了原有的“火药味”，使用必杀技等有趣技巧妨碍对手得分。

胜负师

该系列作品数量在音乐游戏中不输给任何其他作品。这款正统作品的第9作从发展来说已经完全成熟，不太可能有较大的突破，改变一两个模式也改变不了其“冷饭”的真面目。简单的画面，可爱的人物以及节奏相对舒缓的音乐风格似乎很适合女性玩家的口味。操作方面十分简明，但是用手柄会让人有五键太易、九键太难的尴尬。如果只为放松放松，听听轻音乐，那本作还是不错的选择。

阿修罗

这个系列的续作推出速度真是令人感到吃惊，家用机版的最新作已经悄然来到了我们的身边。因为游戏本身的特性所致，所谓的新作不过是更换一些最新的乐曲而已。相较于续作推出速度更快的街机版，家用机版的歌曲更新速度依然不能算快。但游戏丰富的隐藏要素则弥补了玩家心中遗憾的感觉。“ギャンブラ-Z”模式和前作的大富翁有异曲同工之妙，如同RPG式的感觉非常不错，但经常轮空导致时间被大量浪费。

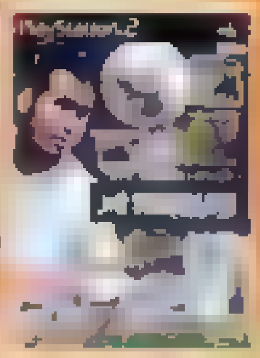
PS2■DVD-ROM■KONAMI■POP'N MUSIC9■MUG■2004年2月9日■1～2人■对应POP'N MUSIC专用控制器■100KB

21
总分

人生度 ★★★★★★★★★

足球人生

画面7
音效8
系统8



沙罗

印象中这是BANPRESTO首次推出足球经营类的游戏，但可以看出制作者吸收了不少同类游戏的优点。玩家以球员的角度来进行游戏，并非球队的教练。因此，除了球员应有的正常比赛外，日常的生活部分也包含其中，比如恋爱、结婚、生子等。尤其是那些大量的事件更给人以真实的感觉。日本也有部分玩家称赞该游戏十分有趣。但游戏中事件过多，常常交叉出现，比较容易将内容搞混淆。

多边形

一款以“育成”为主题的足球经理游戏。区别于同类游戏，本作是以球员的视角来进行游戏的，除了一般的训练、比赛、留学等事件外，还增添了诸如结婚、生子等非常人性化的特殊事件。比赛画面采用的是预渲染的CG动画，镜头的推进十分有魄力，但是看多了之后就厌烦了。人物的造型十分简陋，踢球的动作也很僵硬，不过这倒不是游戏本身所侧重的。另外游戏系统方面显得不够完善。

泰坦

在游戏中你要成为一名足球队员，刻苦地练习，提高能力。看起来算是一个正常的培养球员的游戏，实际上跟同类游戏有些不一样。除了足球生活以外，你还可以体验真正的生活，比如结婚生子，这些事件甚至可以提升能力值，而且你的儿子可以继承你的能力，玩家可以借此培养一个比上一代更强的的足球队员，让他继续刻苦练习，提高能力，谈恋爱，生孩子……这就是足球人生。

PS2■DVD-ROM■BANPRESTO■SOCCER LIFE■SLG■2004年2月26日■1人■只对应DS2手柄■1917KB以上

21
总分

速度感 ★★★★★★

骑魂II

画面6
音效6
系统7

多边形

前作的评价相当高，令多边形对续作也十分期待，可是入手后却发现质量似乎有所退步。得到了国内外共19家知名摩托车生产厂家的授权，买不起赛车的玩家可以在游戏中过一把瘾。游戏模式相当丰富，赛车和赛道都有多种选择。游戏一开始需要创造一名车手，令玩家的投入感大大增强。可惜的是游戏画面几乎没有任何进步，虽然场景比较大，但是显得很粗糙，锯齿满天飞，音效方面也表现得一般。

SOUL

可以说这是一款为成为电单车（摩托车）界的“《GT赛车》”而努力的游戏。除了追求真实的电单车驾驶感觉以外，游戏也引入了330台以上真实型号的电单车，让电单车的爱好者们非常动心。比起轿车的驾驶快感，驾驶电单车更狂野、更危险，因此喜欢不同的飙车感觉的玩家可一试本作。真实是现代竞速游戏发展的一个方向，但这类游戏也要求玩家对真实的车有所了解才能体会其乐趣。

沙罗

本作一共收录了330部拥有真实名称的摩托车，无论是“老爷车”还是外国的名牌车，玩家几乎都能够在本作中找到，这仿佛就是一款摩托车版的《GT》。游戏的主要目的在于不断参加比赛并借以获得奖金，改造强化自己的摩托车。游戏的画面可以说是挺漂亮的，但游戏的难度很高，一些转弯处稍微不慎便会翻车。即使加入了适合初心者的模式，感觉对非摩托车爱好者来说，依然难以上手。

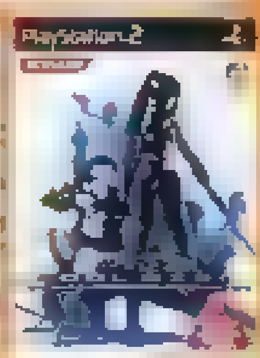
PS2■DVD-ROM■Spike■RIDING SPIRITS■选择游戏类型■2004年2月26日■1～2人■无对应周边■136KB以上

15
总分

耍“酷”度 ★★★★★

Cool Girl

画面6
音效6
系统6



多边形

虽然顶着KONAMI这块金字招牌，但是其糟糕的制作质量令人大失所望。作为一个3D动作冒险游戏，摄像机视角的设定令人发指，经常让人找不到北。游戏中准备了两种模式供玩家选择，但是两种模式下视角的设定同样糟糕。在主角自身动作方面也让人无法满意，故事情节方面不知所云。这样一款游戏居然还动用了两张DVD的容量，真不知这些功夫都费到哪里去了。比起前段时间某部间谍类作品更是有过之而无不及。

胜负师

这是一个一点都COOL不起来的游戏。它留给我的最深印象有两点：不能进行画面方向的横向移动；墙壁与地面在本质上是一个平面。不合理的操作方式使手感十分生硬，无论是射击还是打击都毫无爽快感可言。不谈画面和音乐，作为一款ACT，仅凭这两点就够致命的了。如果说这样的游戏还有什么亮点的话，可能是片头动画还像点样子。很庆幸这只是KCET代理而非亲自制作的游戏。

纱迦

游戏整体难度不大，每关的任务都会配以非常详细的提示和解说，若不是操作有些生硬，通关不在话下。两位女主角的玩法有明显不同，这点比较不错。但游戏的视点处理得太差，这点在操作飞鸟进行壁走或高速移动时尤为明显。又由于锁定系统有缺陷，用艾斯进行游戏时，经常出现和近在咫尺的敌人对射却谁也打不中谁的情况。游戏的CG动画可谓为数不多的卖点，关与关之间的过场动画还比较长。

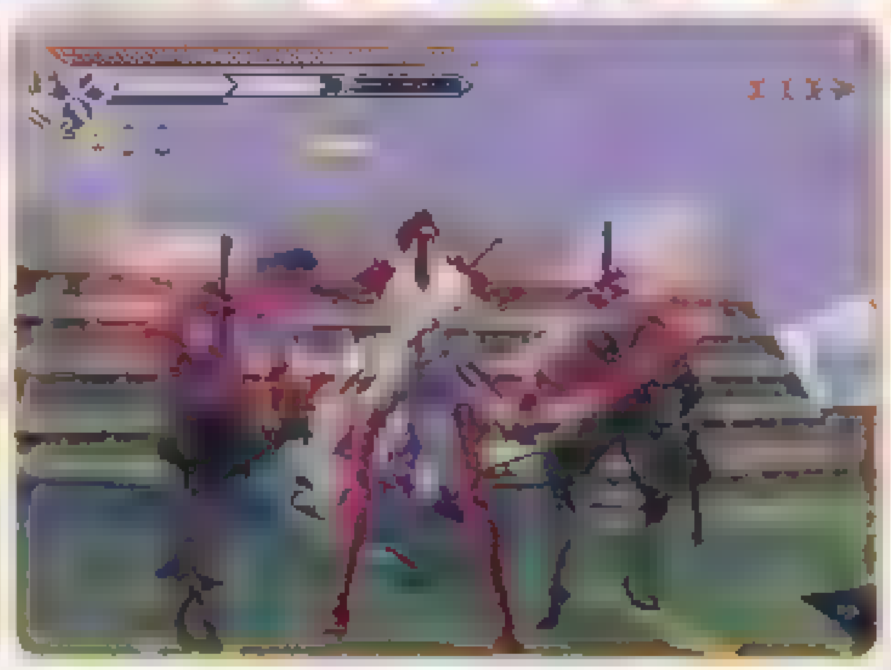
PS2■DVD-ROM×2■KONAMI/TAKARA■Cool Girl■A·AVG■2004年2月19日■1人■无对应周边■210KB以上

Kunoichi 忍

文：胜负师 ◆游戏时间：150小时以上

黄金珍藏

10 10 8



2002年12月5日，具备全新理念的“高速杀阵ACT”《Shinobi 忍》的诞生令世嘉的经典动作游戏系列《超级忍》焕发出令人震惊的魅力，杀阵这一系统精髓为忍术ACT注入了活力。在国内的硬派动作玩家心目中，《Shinobi 忍》可谓至高无上。一年后，当续作《Kunoichi 忍》(以下简称《女忍》)登场时，并没有像想象中那样获得系列FANS一致的好评，对于《女忍》的评议也走向了两个极端，这是像胜负师、多边形这样对《女忍》有着极高评价的编辑所始料不及的。“为什么会出现两种截然不同的评价观？”，这是胜负师在百余小时的《女忍》研究过程中时常思考的问题。

外在的不足？

这里所要说的“外在”，是指画面、音乐、人设等内容。从画面来讲，“《忍》系列”两作都不算出色。《Shinobi 忍》可算是低成本制作，但通过制作人员的巧妙处理，画面并不显粗糙；当然，《女忍》的画面提高并不多，只是显得干净鲜亮些，但就场景的设置而言，《女忍》的确要胜过它的前辈。《Shinobi 忍》场景单调重复的现象还是比较常见的，只是其他方面的优秀使画面退居次要位置。对于音乐，我个人也更容易接受《Shinobi 忍》充满和风的BGM，在初次进入《女忍》噩梦般的第十一关时，也着实因为熟悉的背景音乐感动了老半天。但是有一点可能很多玩家忽略了，《女忍》的整体风格与《Shinobi 忍》大相径庭，在近未来的场景与前卫的界面中，如果一定要配上与《Shinobi 忍》相近的传统日式音乐，我并不认为会比现在的金属风格好多少。整体风格的不同也使两作在某些方面的可比性大打折扣。

角色设计方面还是风格起了主导作用。成熟性感的女主角绯花无疑是游戏中塑造得最成功的角色，果敢坚定的女性形象符合了多数人的绝对审美，而田中敦子的磁性嗓音也为角色塑造增色不少。老谋深算的地虫、年轻自负的翡水甚至是面目可憎的鬼火都给人留下了十分深刻的印象，“忍领”中也就只有风车的设计比较平庸，这样一个实力不济的家伙很难和“千人斩”高手联系在一起。可能有人会不满于虫虫怪怪的BOSS形象，但式神受恶食碎片影响而巨大化的背景设定给了较为圆满的解释。而且原画中的BOSS相当酷，只是3D化之后感觉有些走样。

关于最受争议的长得像超级系机器人的黑钢，个人认为β和F两种形态无论是攻击方式还是动作设计，在游戏中都十分出彩，而黑钢本身也给“近未来金属风格”做了一个不错的注脚。我想某些玩家不能接受的只是《女忍》整体风格的跳跃，而不是一个像秀真一样爽酷的机器人吧。

另外，因为有中文版，本作的剧情方面想必无须赘述。就情节张力而言，本作的剧情更值得咀嚼。例如，地虫死前对绯花说的那番话，以及当绯花历经千辛万苦换来的恶食装在了与军方勾结的中臣财阀的箱子里时，足可让玩家重新衡量“正义”的标准；直到绯花追随师傅，带着真正的恶食走上自由的“拔忍”之道时，玩家才会释然，静静品味悠扬的片尾曲所要表达的深意。

系统的退化？

《女忍》与前作相比，其系统具有很高的传承度，而且在不少方面进行了改良，比如将杀阵时间可视化就相当不错，而连击的设定也给玩家发出了新的挑战。(生存模式第1关已知的最高连击数是447)取消了吸魂的设定事实上对游戏的进程并无影响，游戏同样可在高速中进行(除非故意站着不动)。就算是在《Shinobi 忍》中，一个杀阵就能把魂吸满，真正被恶食吸死的几率又有多少？游戏中增加了破坏度的评分项目，如果以吸魂加以限制，那么探索的乐趣可能会有所降低。如果前作死忠还是觉得不爽，那就只有在隐藏角色秀真身上找感觉了。

如果把强调足踢的运用以及强化蓄力攻击的威力说成是游戏的进化可能有些不妥，应该说这是向另一个方向的发展。为足踢专门设置了一个键就能证明足技在本作中的重要地位，破甲、破防以及滞空技巧的新架构，足踢挑战着前作玩家的操作习惯。原来的足踢变成了小太刀攻击也可以说是神来之笔，小太刀是追求连击的法宝，对大型式神还有特效，适当运用也可增加不少的观赏性。至于同样受到争议的分身斩，我只能说其威力强大是建立在杀阵攻击力减小的基础上的。当然，就杀阵的演出效果来说，其改进并没有让人惊艳的感觉。(手里剑可形成杀阵还有些新意)而当初大肆宣传的100杀阵也有些言过其实。除此之外，我并不认为减低杀阵威力是一种退步。从数十倍威力一下子下降到数倍，这种落差在杂兵战中并不明显，而仅仅体现在BOSS战中。看了本期Gamehalo中的“一串斩”演示，或许您就会发现分身斩系统其实并不简单。

应该说这一次的隐藏要素设计得相当成功，3个难度分算的88枚胧币、26张原画的收集就已经可以让人忙上好一阵了；要掌握4名角色的特性也需要琢磨很久；而3个附加模式中的24个特别关卡也是挑战性与趣味性并重，其耐玩度绝不低于“无双系”的成长类ACT。

再提一下《女忍》中的评价系统。这一次在评价项目上更为细致，而得分的计算方法更为复杂，玩家各方面的表现都可能影响最后的得分。而且上一代中RETRY对游戏评价无影响的设定被取消，这使力求完美的玩家有了更高的追求目标。但有一点我不能理解，就是为什么一个“高速ACT”不把时间作为评价的一项指标呢？很希望在下一作中能有所改变。

难度的下降？

“《女忍》难度下降”的论调在游戏发售后不久我便有耳闻，其依据一般是“BOSS战太简单了”。如果是EASY或NORMAL难度，或许可以这么说。杀完杂兵，一个正面的四分身斩就能实现一刀斩。而在HARD中，人形BOSS打背部、式神BOSS打弱点的原则使一刀斩的难度激增，仅凭娴熟的操作技巧是不够的，合理的战术运用和规律的把握起到了关键性的作用。分身斩虽然强劲，但只能蓄力使用也是其弱点，一两秒钟的蓄力完全有可能贻误战机，也可能遭受攻击。因此，分身斩并不是万能的，它不是左右难度的重要因素。

不久后，对第11和12关的抱怨声又不绝于耳。相信第一次打这两关RETRY了50次以上，最后得分是“鸭蛋”的玩家不在少数。反对者振振有辞，“就像RPG游戏‘剧情不够，迷宫来凑’，《女忍》就是‘难度不够，悬崖来凑’！”但我觉得，之所以大家觉得这两关难，是受到了数字的欺骗。第11关与前作的8-A应该是同等级的，不知道第一次打8-A时各位RETRY了多少次呢？相信50次也不算多吧，只是没有数字显示，心里没底罢了。扩展到游戏的整体难度，有人说自己把《Shinobi 忍》的NORMAL通关花了几星期，但同等难度的《女忍》只花了几天，所以《女忍》难度太低。但不要忘了，《Shinobi 忍》推出时大家对于杀阵、滞空技巧的重要性还没有认识，无论是面对BOSS还是悬崖，都没有更好的手段，觉得难也就不奇怪了。遇上《女忍》时，玩家已经轻车熟路，并没有刻意提高的难度自然让前作FANS占了便宜。将NORMAL随意通关就附和着说“这游戏简单！”不免有些不负责任。

难度其实和目标也有莫大的关联。追求HARD难度BOSS一刀斩已经可以感受到压力，如果要NO RETRY那难度就徒升数倍，要是再来个“无伤”……那就难于上青天了。《女忍》的关卡数量减少，但平均流程变长，追求不接关和无伤的话每关只有一次机会，零失误对于玩家可能是最大的考验。《女忍》杂兵战的难度也着实上升了不少，敌人远近结合的攻击方式加上防御与装甲的阻碍足可令人头疼不已。要想泰然应对，那对技巧和运气(？)的要求丝毫不低于前作。另外，乔武藏空中100杀阵、破坏度百分百最速等官方任务也将游戏的趣味性和难度推到了新的高度。

在网上看到过一篇所谓《女忍》的攻略，对于第一关的BOSS战描述是“连砍几刀再放几个爆炎就能轻松解决！”如果只是这样的理解，那《女忍》的前几关可能真的没什么难度可言吧。

10分的理由

《女忍》是胜负师在UCG评的首个满分游戏。当初还动摇过，打10分是不是有些冲动呢？在日本和国内的一些极限影像中我惊奇地发现，原来女忍中还有那么多我所不知道的东西。《女忍》的深邃使我坚定了信念，即使它并不是全方位的完美，只因为单方面的优秀，在我心目中它依然可以得到10分的评价。可能有一点偏执，但却是实话。

© SEGA WOW / SEGA 2003

NOKIA
CONNECTING PEOPLE
诺基亚
PUCCA
FUNNY LOVE
点靓心情
想成为制造浪漫的高手吗？我们秉承科技以人为本的设计理念，给你带来诺基亚3105CDMA。
独特蓝色"U"形发光条，暗夜中散发迷人光彩，如同划过一阵流星雨，一点光，却把心情点靓！
• 诺基亚CDMA彩屏[1]手机
• 荧光彩壳[2]
• 彩色动画屏保
• 16和弦铃音
预置Pucca彩色动画屏保
预置Pucca彩色壁纸
多种精彩预置游戏
贪吃蛇EX2
保龄球
NOKIA
3105
CDMA

1998年～2004年，从那个并不算炎热的六月开始，我们已经整整度过了五年多的时光。五年，说起来只是普普通通的两个字，追忆起来也仿佛只是弹指一挥间，但仔细想想，五年会让这个世界产生何种变化呢？

呀呀学语的孩童已自豪地跨入了学校的门槛，楼下的小吃摊已经变成了全国性的连锁店；而那时看来颇为一般的小女孩，现在显露出的却是堪称为美女的笑颜……

那么，我们的UCG又如何呢？

从默默无闻的一本以硬件内容为主的杂志变为了中国发行量最大的TV GAME类权威杂志，从双月刊变为了半月刊，从0一直到了100……

值此100期到来之际，我们以这篇充满了"100"、"百"的文章来表示庆祝——百万游戏殿堂、游戏的100、小编的100、读者的100，100期并不仅仅属于《游戏机实用技术》，更属于千千万万的读者！这，就是——

特别企划 Special Topic

我们的100

文：UCG全体编辑
编：SOUL

百万游戏殿堂

主笔：SOUL

游戏史上所有超过百万销量的游戏大集合(日本)！你知道日本游戏史上总共诞生了多少100万销量的游戏吗？是几十款？还是几百款？答案请见后面。

这里集合的是日本游戏史上的百万以上销量游戏，为什么是日本游戏史，而不包括欧美呢，这主要是因为欧美方面实在是有太多只有欧美玩家才感兴趣的百万销量作品了，尤其是近几年欧美游戏市场一路高歌猛进发展的时候，如果把这些作品都列举出来的话，那将会是很乏味的。因此我们在此暂且只关注日版游戏。下面就让我们来研究一下百万游戏家族！（统计时间截止至2004年2月29日）

[illegible]

每个机种的第一个突破百万销量的作品是什么？请看后文，发现了没有？几乎所有主机的第一款突破百万销量的作品都是第一方厂商(即硬件商本身）的作品，惟独PS2是个例外……

FC第一个突破百万销量的作品

麻雀　任天堂　1983年8月27日　FC　213万

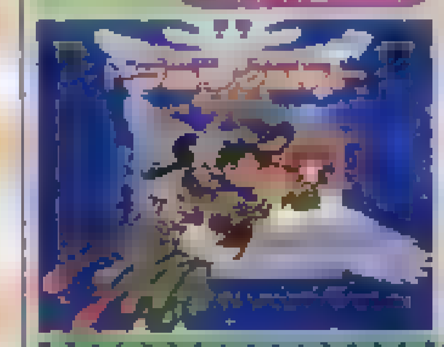
GB第一个突破百万销量的作品

超级马里奥大陆　任天堂　1989年4月21日　GB　418万

百万游戏销量作品数——149款！

注：以下FC DS表示FC磁碟机系统

排名	游戏名	发行商	发售日	机种	销量(套)
1	口袋妖怪 红·绿	任天堂	1996年2月27日	GB	822万
2	口袋妖怪 金·银	任天堂	1999年11月21日	GB	717万
3	超级马里奥兄弟（含磁碟机版63万套）	任天堂	1985年9月13日	FC	681万
4	口袋妖怪 蓝宝石·红宝石	任天堂	2002年11月21日	GBA	490万
5	俄罗斯方块	任天堂	1989年6月14日	GB	423万
6	超级马里奥大陆	任天堂	1989年4月21日	GB	418万
7	勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士们	ENIX	2000年8月26日	PS	400万
8	超级马里奥兄弟3	任天堂	1988年10月23日	FC	384万
9	超级马里奥赛车	任天堂	1992年8月27日	SFC	382万
10	勇者斗恶龙Ⅲ 传说的终结	ENIX	1988年2月10日	FC	380万
11	最终幻想Ⅷ	SQUARE	1999年2月11日	PS	363万
12	超级马里奥世界	任天堂	1990年11月21日	SFC	355万
13	最终幻想Ⅶ	SQUARE	1997年1月31日	PS	328万
14	勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地	ENIX	1995年9月4日	SFC	320万
15	口袋妖怪 皮卡秋	任天堂	1998年9月12日	GB	316万
16	勇者斗恶龙Ⅳ 被引导的人们	ENIX	1990年2月11日	FC	310万
17	超级大金刚	任天堂	1994年11月26日	SFC	300万
18	街头霸王Ⅱ	CAPCOM	1992年6月10日	SFC	288万
19	最终幻想Ⅸ	SQUARE	2000年7月7日	PS	282万
20	勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	ENIX	1992年9月27日	SFC	280万
21	超级马里奥大陆2 6枚金币	任天堂	1992年10月21日	GB	268万
22	超级马里奥兄弟2	任天堂	1986年6月3日	FC DS	265万
23	最终幻想Ⅵ	SQUARE	1994年4月2日	SFC	255万
24	GT赛车	SCE	1997年12月23日	PS	254万
25	游戏王对战怪兽Ⅳ 最强决斗者战记	KONAMI	2000年12月7日	GB	250万
26	最终幻想Ⅹ	SQUARE	2001年7月19日	PS2	248万
27	高尔夫	任天堂	1984年5月1日	FC	246万
28	最终幻想Ⅴ	SQUARE	1992年12月6日	SFC	245万
29	勇者斗恶龙Ⅱ 恶灵之众神	ENIX	1987年1月26日	FC	240万
30	棒球	任天堂	1983年12月7日	FC	235万
31	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞奇迹大陆	ENIX	1998年9月25日	GB	230万
32	马里奥赛车64	任天堂	1996年12月14日	N64	224万
33	超级大金刚2	任天堂	1995年11月21日	SFC	220万
34	麻雀	任天堂	1983年8月27日	FC	213万
34	大众高尔夫	SCE	1997年7月17日	PS	213万
36	超级马里奥合集	任天堂	1993年7月14日	SFC	212万
37	街头霸王Ⅱ TURBO	CAPCOM	1993年7月10日	SFC	210万
38	口袋妖怪 水晶	任天堂	2000年12月14日	GB	210万
39	马里奥医生	任天堂	1990年7月27日	GB	208万
40	职业棒球 家庭体育馆	NAMCO	1986年12月10日	FC	205万
41	超时空之钥	SQUARE	1995年3月11日	SFC	203万
42	生化危机2	CAPCOM	1998年1月29日	PS	203万
43	口袋妖怪 青	任天堂	1996年10月15日	GB	201万
44	达比马厩	ASCⅡ	1997年7月17日	PS	200万
45	排球	任天堂	1986年7月21日	FC DS	198万
46	任天堂全明星！大乱斗 SMASH BROTHERS	任天堂	1999年1月21日	N64	196万
47	最终幻想Ⅹ-2	SQUARE ENIX	2003年3月13日	PS2	195万
48	超级马里奥64	任天堂	1996年6月23日	N64	191万
49	俄罗斯方块	BPS	1988年12月22日	FC	181万
50	超级马里奥 耀西岛	任天堂	1995年8月5日	SFC	177万
51	超级大金刚3	任天堂	1996年11月23日	SFC	176万
52	GT赛车3 A spec	SCE	2000年4月28日	PS2	173万
53	星之卡比	任天堂	1992年4月27日	GB	171万
54	超级噗哟噗哟	BANPRESTO	1993年12月10日	SFC	170万
55	塞尔达传说	任天堂	1986年2月21日	FC DS	169万
56	GT赛车2	SCE	1999年12月11日	PS	169万
57	口袋妖怪 火红 叶绿	任天堂	2004年1月29日	GBA	166万
58	马里奥兄弟	任天堂	1983年9月9日	FC	163万
59	林克的冒险	任天堂	1987年1月14日	FC DS	161万
59	游戏王对战怪兽	KONAMI	1998年12月17日	GB	161万
61	燃烧吧！！职业棒球	JALECO	1987年6月26日	FC	158万
62	超级马里奥大陆3 瓦里奥大陆	任天堂	1994年1月21日	GB	158万
63	EXCITE电单车	任天堂	1984年11月30日	FC	157万
64	网球	任天堂	1984年1月14日	FC	156万
65	生化危机3	CAPCOM	1999年9月22日	PS	155万
66	足球	任天堂	1985年4月9日	FC	153万
66	马里奥医生	任天堂	1990年7月27日	FC	153万
68	F1赛车	任天堂	1984年11月2日	FC	152万
69	忍者哈多里君	HUDSON	1986年3月5日	FC	150万
69	勇者斗恶龙	ENIX	1986年5月27日	FC	150万
69	圣剑传说2	SQUARE	1993年8月6日	SFC	150万
72	星之卡比2	任天堂	1995年3月21日	GB	149万
73	超级马里奥RPG	任天堂	1996年3月9日	SFC	147万
73	啪啦啪啦啪	SCE	1996年12月6日	PS	147万



www.plumbook.cn

SFC 第一个突破百万销量的作品

超级马里奥世界 任天堂 1990年11月21日 SFC 355万

SS 第一个突破百万销量的作品

VR战士2 SEGA 1995年12月1日 SS 130万

PS 第一个突破百万销量的作品

妖精战士 SCE 1995年6月30日 PS 110万

N64 第一个突破百万销量的作品

超级马里奥64 任天堂 1996年6月23日 N64 191万

PS2 第一个突破百万销量的作品

鬼武者 CAPCOM 2000年1月25日 PS2 110万

NGC 第一个突破百万销量的作品

任天堂全明星大乱斗DX 任天堂 2001年11月21日 NGC 100万

GBA 第一个突破百万销量的作品

口袋妖怪 红宝石·蓝宝石 任天堂 2002年11月21日 GBA 490万

看来还是“老祖宗”FC最红啊，PS的百万作品多于SFC恐怕出乎很多人的意料吧？

机种名	百万作品数
FC	39（包括7款FC磁碟机游戏）
PS	32
SFC	29
GB	25

机种名	百万作品数
PS2	10
N64	10
GBA	2
SS	1
NGC	1

原来日本游戏界最大的游戏黄金期是在1995年到2000年，这是SFC的成熟期以及次世代机的兴起期，也是出产百万销量作品最多的日子，每年有13款的百万级作品！但从2001年到2003年，百万作品数都相当少，那么今年呢？集合了众多超重头作品的2004年，到底能有多少作品突破百万销量呢？

时间	百万作品数
2004年	1
2003年	3
2002年	3
2001年	5
2000年	10
1999年	13
1998年	13

时间	百万作品数
1997年	12
1996年	13
1995年	10
1994年	4
1993年	9
1992年	6
1991年	2

时间	百万作品数
1990年	5
1989年	5
1988年	4
1987年	5
1986年	13
1985年	4
1984年	7

时间	百万作品数
1983年	3

▲所有百万销量作品中，马里奥游戏占几个？

虽然大家闭着眼就可以知道肯定是任天堂的百万作品最多，但你恐怕也想不到，任天堂的百万作品数比其他厂商多了那么多吧？（这还是把几个双版本的《口袋妖怪》游戏合在一起算的……）令人遗憾的是业界巨人SEGA的百万作品只有1款，另外NAMCO等厂商的百万作品也比想像中少啊……

公司名	百万作品数
任天堂	60
SQUARE	17
ENIX	12
SCE	13
CAPCOM	8
BANDAI	8
KONAMI	8
NAMCO	6
HUDSON	4

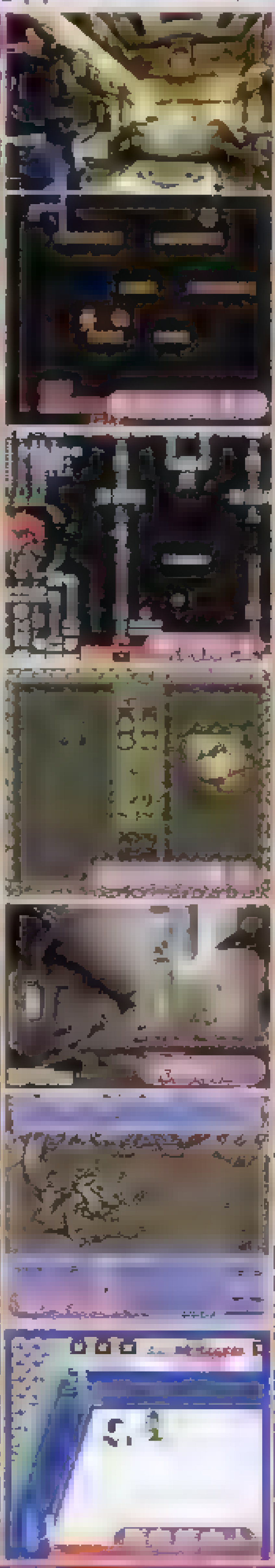
公司名	百万作品数
ASC II	4
KOEI	2
SEGA	1
BANPRESTO	1
TAITO	1
D3 PUBLISHER	1
JALECO	1
BPS	1
SQUARE ENIX	1

▲KONAMI的首个过百万作品来自《游戏王》。

▲《VR战士2》的热销并没有让SEGA成功。

▲称《口袋妖怪 红·绿》创造了奇迹并不为过。

排名	游戏名	发行商	发售日	机种	销量（套）
75	塞尔达传说 时之笛	任天堂	1998年11月21日	N64	146万
76	4人打麻雀	任天堂	1984年11月2日	FC	145万
76	龙珠Z 超武斗传	BANDAI	1993年3月20日	SFC	145万
76	在游戏中发现！！鸡蛋仔	BANDAI	1997年6月27日	GB	145万
76	在游戏中发现！！鸡蛋仔2	BANDAI	1997年10月27日	GB	145万
80	大众高尔夫2	SCE	1999年7月29日	PS	144万
81	成龙踢馆	任天堂	1985年6月21日	FC	142万
82	摔角	任天堂	1986年10月21日	FC DS	142万
83	最终幻想III	SQUARE	1990年4月27日	FC	140万
83	勇者斗恶龙III 传说的终结	ENIX	1996年12月6日	SFC	140万
83	铁拳3	NAMCO	1998年3月26日	PS	140万
86	口袋妖怪卡片GB	任天堂	1998年12月18日	GB	139万
87	铁拳2	NAMCO	1996年3月29日	PS	137万
87	口袋妖怪竞技场	任天堂	1998年8月1日	N64	137万
87	古惑狼3	SCE	1998年12月17日	PS	137万
90	最终幻想IV	SQUARE	1991年7月19日	SFC	133万
91	职业棒球家庭体育馆 '87年度版	NAMCO	1987年12月22日	FC	130万
91	浪漫沙加3	SQUARE	1995年11月11日	SFC	130万
91	VR战士2	SEGA	1995年12月1日	SS	130万
94	超级街头霸王II	CAPCOM	1994年6月25日	SFC	129万
94	古惑狼2	SCE	1997年12月18日	PS	129万
96	役满	任天堂	1989年4月21日	GB	128万
97	铁板阵	NAMCO	1984年11月8日	FC	127万
98	Dance Dance Revolution	KONAMI	1999年4月10日	PS	127万
99	鬼太郎 妖怪大魔境	BANDAI	1986年4月17日	FC	125万
99	龙珠 神龙之谜	BANDAI	1986年11月27日	FC	125万
99	最终幻想战略版	SQUARE	1997年6月20日	PS	125万
102	龙珠Z 超武斗传2	BANDAI	1993年12月17日	SFC	120万
102	勇者斗恶龙I·II	ENIX	1993年12月18日	SFC	120万
102	达比马赈III	ASC II	1995年1月20日	SFC	120万
102	勇者斗恶龙IV 被引导的人们	ENIX	2001年11月22日	PS	120万
106	真·三国无双3	KOEI	2003年2月27日	PS2	118万
107	浪漫沙加2	SQUARE	1993年12月10日	SFC	117万
108	塞尔达传说 众神的三角力量	任天堂	1991年11月21日	SFC	116万
109	机器猫	HUDSON	1986年12月13日	FC	115万
110	陆行鸟之不思议迷宫	SQUARE	1997年12月23日	PS	114万
110	口袋妖怪竞技场 金银	任天堂	2000年12月14日	N64	114万
112	勇者斗恶龙怪兽篇2	ENIX	2000年3月9日	GB	113万



排名	游戏名	发行商	发售日	机种	销量（套）
113	卡比的弹珠台	任天堂	1993年11月27日	GB	112万
114	生化危机	CAPCOM	1996年3月22日	PS	111万
115	挖金块	HUDSON	1984年7月20日	FC	110万
115	FAMICOM JUMP 英雄列传	BANDAI	1989年2月25日	FC	110万
115	魔界塔士 沙加	SQUARE	1989年12月15日	GB	110万
115	妖精战士	SCE	1995年6月30日	PS	110万
115	达比马赈96	ASC II	1996年3月15日	SFC	110万
115	星之卡比 超级豪华版	任天堂	1996年3月21日	SFC	110万
115	XI [sai]	SCE	1998年6月18日	PS	110万
115	游戏王对战怪兽II 暗界决斗记	KONAMI	1999年7月8日	GB	110万
115	达比马赈99	ASC II	1999年9月30日	PS	110万
115	大金刚64	任天堂	1999年12月10日	N64	110万
115	鬼武者	CAPCOM	2000年1月25日	PS2	110万
115	马里奥网球64	任天堂	2000年7月21日	N64	110万
127	帕尔铁纳之镜（paltena）	任天堂	1986年12月19日	FC DS	109万
127	职业棒球家庭体育馆'88年度版	NAMCO	1988年12月20日	FC	109万
127	世界足球胜利十一人7	KONAMI	2003年8月7日	PS2	109万
130	超级大金刚GB	任天堂	1995年7月27日	GB	108万
131	BEATMANIA	KONAMI	1998年10月1日	PS	107万
132	沙加 开拓者	SQUARE	1997年7月11日	PS	106万
132	星之卡比64	任天堂	2000年3月23日	N64	106万
134	魔鬼筋肉人 肌肉双人组合赛	BANDAI	1985年11月8日	FC	105万
134	高桥名人的冒险岛	HUDSON	1986年9月12日	FC	105万
134	寄生前夜	SQUARE	1998年3月29日	PS	105万
137	银河战士	任天堂	1986年8月6日	FC DS	104万
137	妖精战士2	SCE	1996年11月1日	PS	104万
137	电车GO!	TAITO	1997年12月18日	PS	104万
137	马里奥聚会2	任天堂	1999年12月17日	N64	104万
141	口袋妖怪弹球台	任天堂	1999年4月14日	GB	102万
142	I.Q. INTELLIGENT CUBE	SCE	1997年1月31日	PS	101万
143	SIMPLE 1500系列 Vol 1 THE 麻雀	D3 PUBLISHER	1998年10月22日	PS	100万
143	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX	KONAMI	1999年8月26日	PS	100万
143	大众高尔夫3	SCE	2001年7月26日	PS2	100万
143	真·三国无双2	KOEI	2001年9月20日	PS2	100万
143	任天堂全明星大乱斗DX	任天堂	2001年11月21日	NGC	100万
143	鬼武者2	CAPCOM	2002年3月7日	PS2	100万
143	世界足球胜利十一人6	KONAMI	2002年4月25日	PS2	100万

www.plumbook.cn

游戏的100

主笔：卡伦

说到连击数达到100以上的游戏，几年前玩家脑中必定只有SNK格斗游戏中的众多技巧（例：《侍魂 天草降临》中橘右京的128连斩、《99格斗之王》中李香绯的真心牙））以及CAVE的几个射击游戏（例：《怒·首领蜂》）而已。不过近几年间，各种各样拥有百连击设定的游戏就如同雨后春笋般一个接一个地蜂涌而出，而且更是涵盖了RPG、ACT、STG、RAC、MUG等众多游戏类型。《女神侧身像》四大决之技后的致命一击；《武刃街》中将敌人挑至空中后的纵情蹂躏，“《真·三国无双》系列”中百人击破后屏幕上瞬间闪过的“100”字样；当然不能忘记RPG最著名的两大“连击”系列——《传说》和《星海》，而像《DDR》和《POP’N MUSIC》这样的节拍游戏中的百连击达成对于高手来说更是轻松至极；你甚至还可以疯狂地驾驶出租车靠不断超车来达成100HIT……

那么，在游戏中达成百之连击又有何实际价值呢？

除去《影之心Ⅱ》等少数游戏中连击越高威力越大或者能得到某些道具的设定外，连击数实际上等于——没有意义。不过……

“君真乃万夫不当之豪杰！”

这是“《真·三国无双》系列”达成百人斩后我方将领对玩家之勇猛所发出的赞叹之一，相信当初次听到这句话语时，大家心中大概都会油然升起一种满足感吧，而厂商之所以会特意设定连击这个概念，用意也正在于此。

百之连击并非什么厂商设置的难点，更不是随意而设的旁枝末节。而是一种挑战，是向游戏系统的挑战，更是向自己的挑战。当100HIT浮现于屏幕上方时，同时浮现于玩家脸上的，一定也会是挑战自我成功后的微笑吧。

代表作

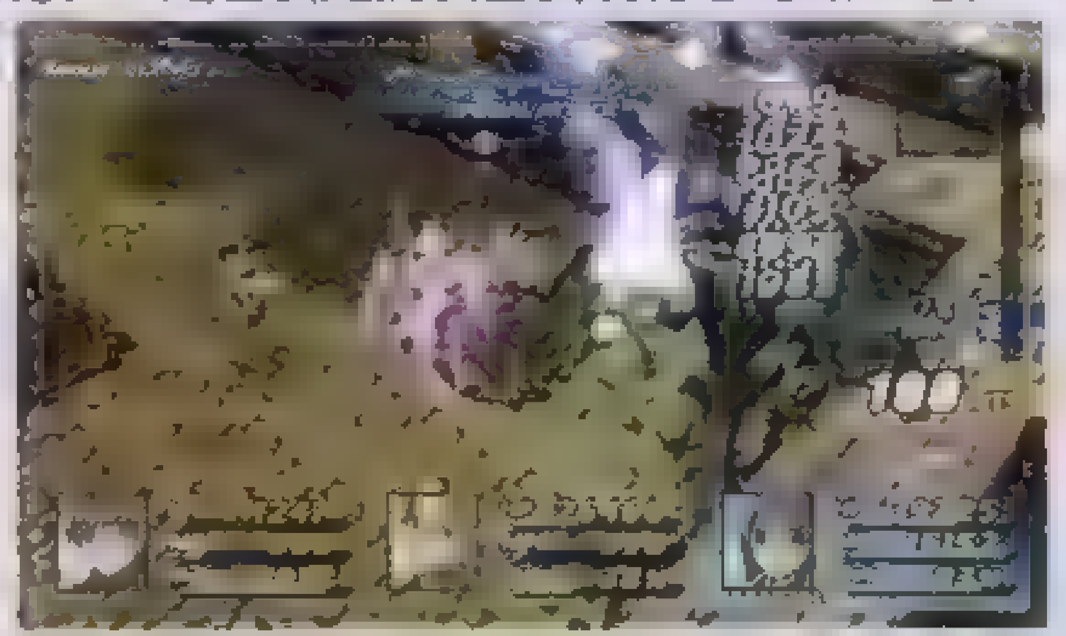
《星之海洋》系列

《传说》系列

《武刃街》

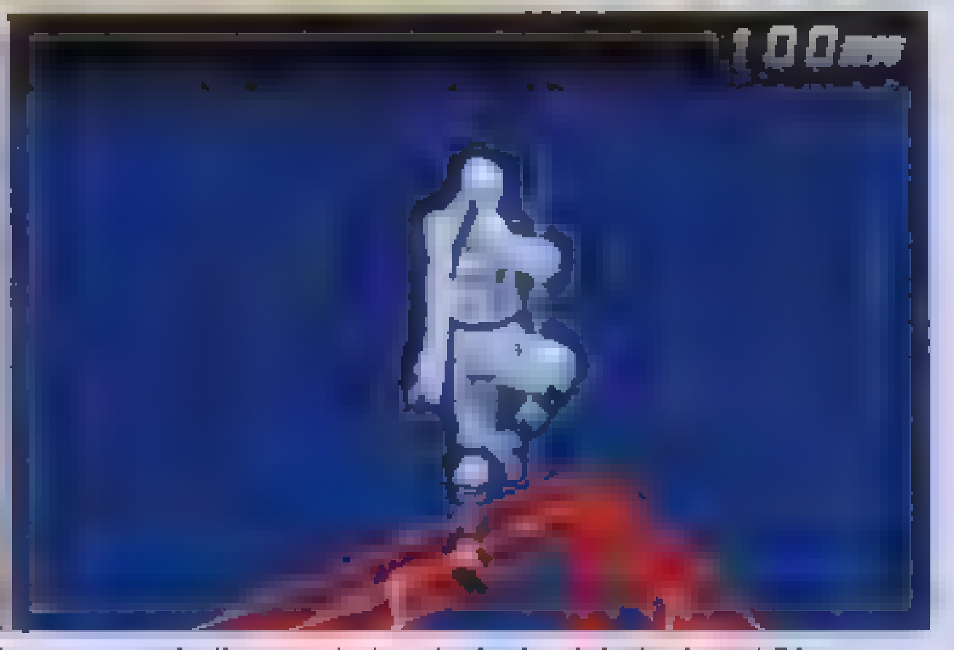
无数射击游戏

无数格斗游戏



▶《星之海洋3》到了后期，达成100连击简直易如反掌。

▲在《真·三国无双3》中，要实现100 KO也不难。



▲要达成100杀阵，还得向胜负师多学两招。

无论是何游戏，无论是何类型，无论是何难度，百层迷宫对于所有曾经历过此的玩家来说都是段痛苦的回忆，尤其是那种要从1打到100层且无法存档且难得变态的迷宫更是如此（典型案例：《皇家骑士团2》中的死者之神殿）。不过相应的，作为回报，玩家在这种迷宫中几乎必定是会得到游戏中最贵重的几种武器防具或魔法之类的东西的，如《皇家骑士团2》中的龙言魔法、《影之心Ⅱ》中蝙蝠男的终极眼罩（汗，也许这个叫百层擂台更合适一些……）、XX等等。

说到百层迷宫，不可不提的是SCE的“《荒野兵器》系列”。百层迷宫ABYSS是系列的特色之一，而系列最强大的敌人真百兽王往往就出现在百层迷宫的尽头。MD的A·RPG名作《光之继承者》中也有一个百层地狱洞，在最深可以拿到无限火焰剑。不过百层迷宫实在是太耗费玩家的时间和精力了，因此很多时候厂商也会对百层迷宫的设定进行一些改动，如可以直接传送或是简化迷宫构造等等。像PS2的SCE大作《雷盖亚传说2》就将百层迷宫简化为百层石板，每战胜一块石板就算是挺进了一层。

此外，《战国无双》无限城的虚空模式又是百层迷宫的另一个变种了。与之前所说的迷宫不同的是，在虚空模式下并没有尽头，玩家只要在时限内达成条件便可永久将此模式进行下去。因为奈落只有30层，所以曾有许多人认为虚空应该也有个最后的终点，但经过某痴心小编苦苦打过100关后，我们才敢确定虚空就是真正的“虚空”，在此特向这位饱受折磨的小编致以深深的敬意。

代表作品

《最终幻想X-2》

《皇家骑士团2》

《不思议迷宫》系列

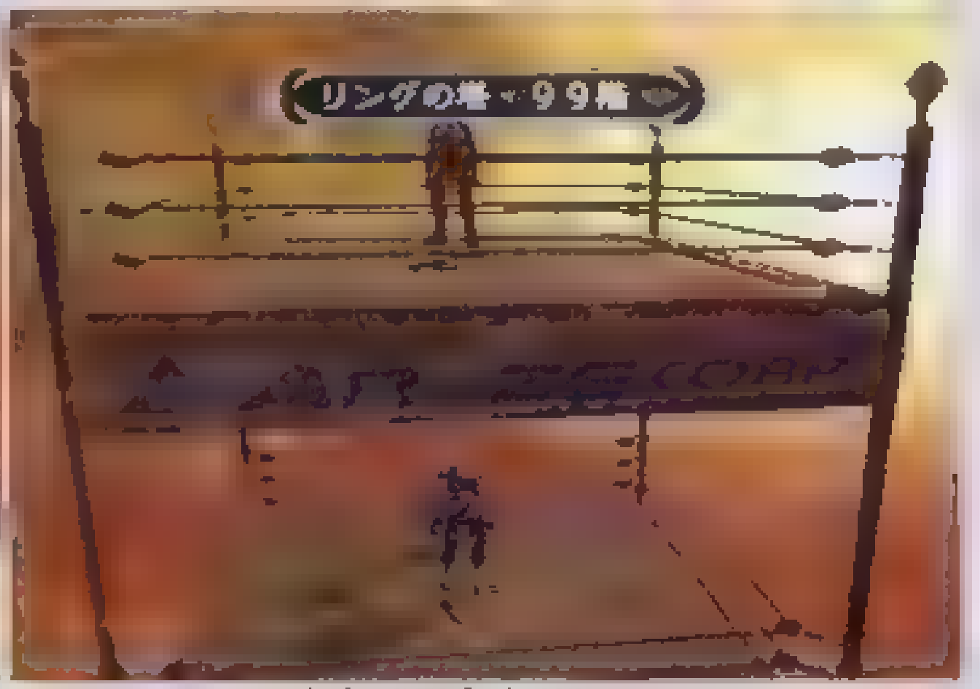
《陆行鸟迷宫》系列

《四狂神物语》

《荒野兵器 Alter Code：F》

▶来自《荒野兵器 Alter Code：F》。

▲来自《皇家骑士团2》。



▲来自《影之心Ⅱ》。

看到这个名号后，相信对动漫有所了解的朋友首先跃入脑中的肯定会是《罗德斯岛战记》这个名字吧。为了对抗强大的魔神王，罗德斯岛的人们挑选出各种族最优秀的战士，并由他们组成了一支名为“百人勇者”的队伍，在“最终之谜宫”的最深层，魔神王终于被赤发佣兵贝鲁特击败，虽然说此时“百人勇者”中只剩下了六位幸存者，但他们的英勇事迹却永远被罗德斯岛的人们传颂着。不过在游戏中，如果要提起超过100人的我方角色的话，恐怕绝大多数人口中都会不约而同地吐出这样一个名字：

《幻想水浒传》！

在编辑部内，几乎所有人在此选项中提到了这个系列，这在众多评选中也是颇为罕见的一件事情。当年KONAMI正是凭借“108个同伴”这个卖点令“《幻想水浒传》系列”发扬光大的，而且直到今天还无出其右者。

除此之外，如果我们还想找出什么有100个同伴之类的游戏的话，除了《三国志》、《信长的野望》等以真实历史事件及人物为背景的游戏外，那恐怕就只有连《口袋妖怪》、《勇者斗恶龙 怪兽篇》、《真女神转生》等把宠物怪物和魔兽之流都算作我方角色的系列了（不要给我说众多战略游戏中的士兵，既使有几百万几千万也只是数字而已……）

代表作

《幻想水浒传》系列

《口袋妖怪》系列

《勇者斗恶龙 怪兽篇》

《三国志》

▲说到百人角色，“《幻想水浒传》系列”可说具有一定代表性。

“别说傻话了，怎么可能有一百关的游戏。”

已经记不清说这句话的小家伙叫什么名字了，那个男孩给我留下的惟一印象就是极爱吃零食，说完上面那句话后顺手从桌子上拿起一块饼干就往嘴里塞的一幕倒是直到现在还让卡伦记忆犹新。

说的也是，在如今的业界，100关似乎已经是个颇为久远的名词了。回想这几年的游戏，《超级机器人大战IMPACT》那史无前例的101关倒是可以在《机战》历史中写下浓重的一笔；《真·三国无双3猛将传》的修罗模式中

www.plumbook.cn

也有着百关的概念，而以“最多、最短、最速”为宣传口号的《瓦里奥制造》自然也不待多言。不过，真正对100关这个概念感到怀念的，应该还是那些从FC时代一直走过来的老玩家吧。

《坦克大战》、《小蜜蜂》、《炸弹人》、《铁板阵》、《B计划》、《俄罗斯方块》……

那时候，每盘卡带的价格都至少在一百大洋以上，像卡伦这样没有分毫经济能力的孩子只好到处寻找志同道合的朋友来交换卡带。虽然说以现在的眼光看来那些游戏的场景变化单调得令人发指（甚至可以说没有变化），但我们依然会为那些微小的差别而废寝忘食。回想起来，那真是一段幸福的日子啊……

那时候，我们会数个月只玩一个游戏依然乐在其中。

那时候，我们面对再难的游戏都会锲而不舍地进行下去而根本不知道“攻略”究竟是什么。

那时候，我们不会一边玩着游戏一边挑其毛病并不屑地将其斥为垃圾。

那时候，我们更不会为了什么S派N派Light玩家Hard玩家而互相争吵乃至谩骂。

因为，那时候，能让我们沉浸在其中的，只有进行游戏过程中而感受到的快乐，仅此而已……

啊，似乎跑题了……

代表作

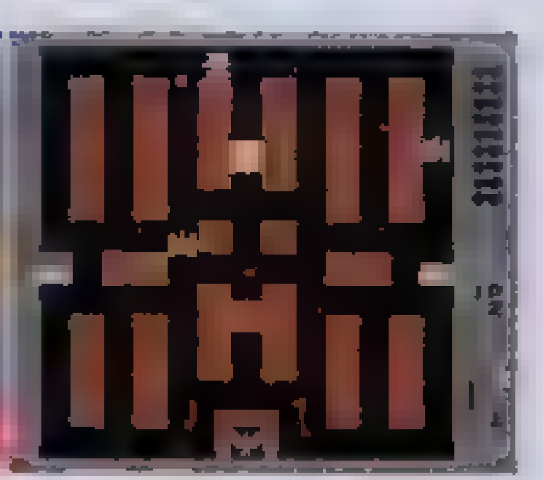
《坦克大战》

《超级机器人大战IMPACT》

《小蜜蜂》

《吃豆人》

《瓦里奥制造》



▲《机战 IMPACT》和《坦克大战》今天因为同样拥有百关而被放到了一起。

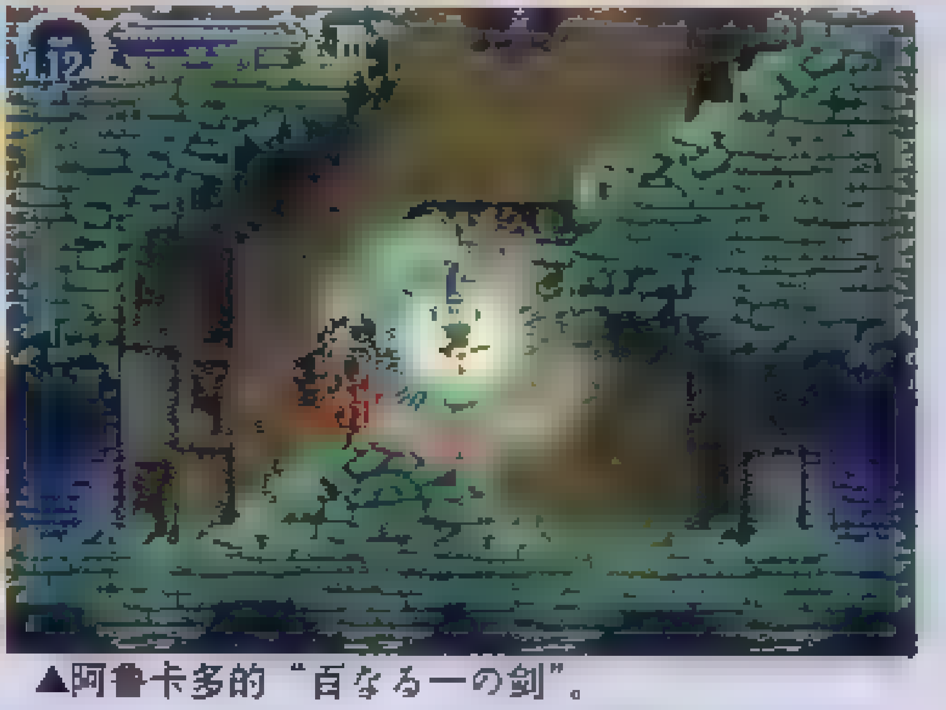
仔细想想，最早开始让中国人萌生出“必杀技”这个概念的作品，应该就是20年多前引进的《铁臂阿童木》和那部当年名噪一时的《排球女将》了吧。不过真正将其发扬光大的，还是非《圣斗士星矢》和《龙珠》莫属。自从那时起，孩子们在打闹嬉戏时随便一掌便总是会响亮地喊出必杀技名号。而在游戏领域中首次让中国玩家了解必杀技，并开始将其作为研究目标的，则是那款永远的经典之作——《街头霸王 II》。

虽然说那时人们还没有渠道得知那些招数的正式名称，但玩家们还是通过自己的理解为它们叫起了一个个响亮的名号，而令人吃惊的是，有许多当时在我们口中流传的必杀技名称竟和官方译名毫无二致，记得当初得知春丽的那招就是叫百裂脚时，卡伦还为自己在班上一片“无影脚”的呼声中坚持称其为“百裂脚”而深感自豪过呢（笑）。

必杀技要点有三：一为招式漂亮，二为威力强大，第三点，也是最重要的一点便是——名字一定要好听（试想一下某超绝美型角色一边放超杀一边大喊“八·卦·莲·花·掌”时的情景吧）。下面，就请大家一同来欣赏一下部分游戏中带有“百”字的必杀技名称吧，以后打架的时候说不定可以用上哦。

招式名称	使用者	作品名
百裂脚	春丽	街头霸王 II
百裂张手	本田	街头霸王 II
百裂掌摑	坂崎由莉	《格斗之王》系列
百鬼夜行	一条明	月华之剑士
里百八式 大蛇薙	草薙京	《格斗之王》系列
百贰拾七式·葵花	八神	《格斗之王》系列
百なる一の剑	阿鲁卡多	恶魔城 月下夜想曲
百气掌	卡奥斯	异度传说
百鬼杀	牙神幻十郎	侍魂
奥义·百重波	御巫みづは	双界仪
百八烦恼风	罗罗诺亚·索罗	ONE PIECE
百花乱舞	莉丝	圣剑传说3

▲春丽的“百裂脚”，不要告诉我有人很想被春丽的任何必杀技击中。



▲阿鲁卡多的“百なる一の剑”。

仔细想想，名字中带百的游戏似乎还真不算太多，《百战天虫》应该是许多朋友都耳熟能详的名字了，而PS上的《百事超人》当时国内也有媒体报道过（不过我每次都会立刻联想到咸蛋超人奥特曼……）。至于其他的嘛……卡伦即使绞尽脑汁，脑海中也只不过多出现了《御伽 百鬼讨伐绘卷》、《天诛 忍百选》和《百剑》而已。《百变雄师》？不对，那是动画；《百变星君》？不对，那是电影；百万雄师过大江、百鸟朝凤图……算了……

唉，看来还是平日中的积累不够啊。

代表作品

《百战天虫》

《天诛 忍百选》

《百剑》

《御伽 百鬼讨伐绘卷》

早期游戏中和100有关的系统，大多都与升级或奖命有关。其中最有名的当然便是《超级马里奥》中100个金币奖励一命的设定了，此后的《古惑狼》和其他众多游戏也都沿用了这一经典设定，只不过将金币变为了苹果茄子黄瓜萝卜等其他的物品而已。

而“《火焰之纹章》系列”、“《皇家骑士团》系列”、“《光明力量》系列”这三大S·RPG王牌系列也不约而同地采用了100点经验值升级的系统，虽然说听起来比那到了后期动辄数十万EXP才能升级的RPG相比要轻松很多，但真正玩过的人才明白那其实也是件非常辛苦的事情啊。

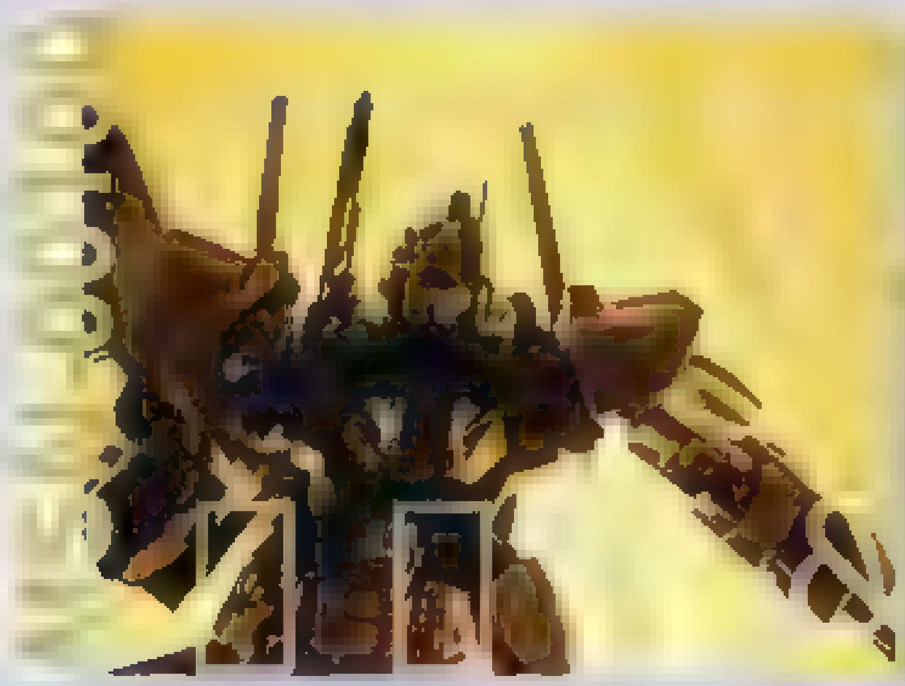
至于等级和可持同种道具数等方面，99对于众多游戏来说就是个永远都无法逾越的鸿沟了，甚至迄今为止还是如此。记得卡伦打的第一个可以达到100级以上的游戏是《星之海洋》，当时还为此小小诧异了一段时间呢。不过对于网络游戏而言，满级99的MMORPG反而是个异数，如果按照厂商的思路来考虑的话，无限等级才应该是这种游戏的王道吧。

除此之外，以“百”作为系统代名词的游戏也不在少数，现在玩家记忆最深的应该就是不久前刚推出的《Kunoichi 忍》中的100杀阵了吧，胜负师也曾在Gamehalo中为大家演示过这一华丽的技艺，在此就不必多说了。而老玩家应该还记得SS上那个以“百人对百人”为卖点的《龙之力量》吧，至于“百人斩”更是《火焰之纹章 圣战的系谱》FANS心中永远的追忆，此外也不能忘了《妖精战士3》中那多达百件的委托任务哦。

代表作	**百字系统**
女忍者	**100 杀阵**
龙之力量	**100 VS 100**
超级玛里奥	**100 金币＝1UP**
光明力量	**100 点升级**

▶哇，不但有那么多金币，还有一颗绿蘑菇！

说起游戏中的100，诸如上面此类实在是不胜枚举，如果真要完整系统地将游戏中的100论述一遍的话，那我们恐怕真要专门出一本书了……虽然稍显简陋了些，但还是让我们在4000字这个界限后打住吧，请大家翻开下一页，众小编们的100正在那里等待着大家哦。



▲机动战士百式，不论外形还是性能，都“无敌”！

▲下一个进球就是100，可惜系统最多显示99……

3DM-SM
www.plumbook.cn

小编的 100

总游戏时间超过 100 小时的游戏：《WE4》、《WE2000》、《WE6》、《WE7》

在《WE4》之前，单人玩《WE》一直都是国家队以及世界杯、世界联赛的天下，不过总是使用那几支阵容不变的国家队始终都让人觉得少了点什么，直到MASTER LEAGUE这个“时间杀手”的出现。

《VR 战士 4 进化版》

直到“进化版”才真正了解到《VR 战士》的可贵。接下来的当然就是每天至少一小时的刻苦练习了。

玩过 100 遍以上的游戏：《WE》全系列、《实况世界足球》全系列、《街头霸王 II》、《街头霸王 II' TURBO》、《VR 战士4进化版》、《魂斗罗》、《马里奥医生》……太多的对战游戏。

听过 100 遍以上的游戏音乐：无

离自己的100期还差多少期呢：GOUKI是总第15期来到编辑部的，一转眼已经100期了，离自己的 100 期还差 15 期……时间总是过得很快的，自己的 100 期很快就会到来。

总游戏时间超过100小时的游戏：《三国志 III》、《真·三国无双 2》、《最终幻想 X》、《最终幻想 X -2》

超过100小时的游戏实在太多，反正通关了70多遍的《三国志 III》是肯定过了的。最近几年超过 100 小时的游戏有《真·三国无双 2》、《最终幻想 X》、《最终幻想 X -2》。100小时其实已经很长了，能让人玩到 100 小时的游戏一定是好游戏。

玩过100遍以上的游戏：说起来似乎都是一些街机游戏。《吞食天地 II》是初中玩的，《卡迪拉克与恐龙》是高中玩的，《饿狼传说 REAL BOUT SPECIAL》、《月华的劍士 2》是大学玩的，基本上是每天至少去一次街机厅，去了必玩这几个游戏。唉，想想现在国内的街机业，实在是悲从心来啊。

听过100遍以上的游戏音乐：《檄！帝国华击团》

离自己的 100 期还差多少期呢：不算不知道，一算吓一跳：自己是第 30 期来的，也就是说，只差29期就到自己的100期了。自己的100期应该是2005 年 6 月 B，希望那一期早日到来！

总游戏时间超过 100 小时的游戏：《火焰之纹章　圣战的系谱》、《最终幻想 X》、《仙乐传说》。

这几个都是巨杀时间的游戏啊。《系谱》的15周目，《FF X》的捉怪兽，《仙乐》的 N 周目，这些都给我留下了深刻的回忆，而且这三个游戏我至今都还在玩！给我印象最深的就是《系谱》，为了看全15个OPENING，就要吧游戏通关14遍，而我又是一个追求完美的人，所以任何一遍的时间都会在 60 个小时以上，大家来算算一共花了多少时间吧。我想这也许是我惟一一个有动力能让我玩这么多遍的游戏了吧。另外一个不得不提的就是《仙乐传说》，这款NGC上的第一款《传说》就着实让我兴奋了一把，改成了 3D 之后的战斗系统颠覆系列以前所有的作品，再加上感人至深的剧情，这一代的《传说》绝对可以称得上经典！

离自己的 100 期还差多少期呢：62。不知不觉 100 期就要到了，有时会想：那离我的 100 期还有多远呢？ 62 期，原来还有三分之二的时间啊。我的100期，觉得既遥远又近在咫尺，相信我到了那个时候，对于游戏的感情还是不会改变吧。

总游戏时间超过 100 小时的游戏：《格兰蒂亚》、《露娜　永恒之蓝》、《超级机器人大战F + F完结篇》、《梦幻模拟战 IV》、《心跳回忆》、《星之海洋 2》、《WE4 +最终版》、《影之心 II》（即将）

仔细想想，其实卡伦在单个游戏上花费的时间并不算多，所以找来找去，超过100小时的游戏也只有这几个而已。不过这几个游戏对我来说却都有着难以忘怀的回忆，《格兰蒂亚》和《永恒之蓝》的情节；《星之海洋 2》和《心跳回忆》的系统；《梦幻模拟战 IV》和《影之心 II》的情节+系统在卡伦看来都堪称为精品中的精品。不过现在除了做攻略外，恐怕很少有时间能让我在一个游戏上投注100小时的精力了，这也算是一件憾事吧。

玩过100遍以上的游戏：《WE4 +最终版》、《俄罗斯方块》、《打砖块》

听过 100 遍以上的游戏音乐：请参考我玩过100遍以上的游戏。如果说单曲的话，《樱大战》中的《さくら》应该可以算一首吧。

离自己的 100 期还差多少期呢：虽然说 85 期卡伦这个名字才初次出现在杂志上，不过本人第一次以编辑的身分在杂志上登场则要比这早那么一期，距离自己的 100 期……还有 85 期……好遥远的事情啊……

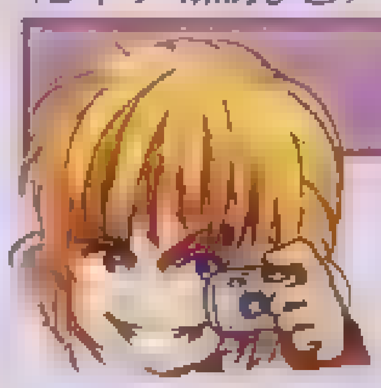
总游戏时间超过 100 小时的游戏：《梦幻之星在线 1章&2章》、《口袋妖怪　金·银》、《塞尔达传说　风之杖》

只要是阿修罗买的游戏，游戏的时间最少的也在 30 小时以上，玩了五六七八九十个小时的也不在少数。不过非要说到超过100个小时的就要仔细算算了……《口袋妖怪　金·银》是随 GBC 一同购入的游戏，红外通信、昼夜系统以及妖怪丰富的动作在今天看看仍然具有很高的诱惑力。《PSO》是家用机上第一个大获成功的网络游戏，无论是在线还是离线模式都让人一上手就难以舍弃。《风之杖》绝对是游戏画面的一个革新，所谓“卡通的真实”莫过于此了！

玩过 100 遍以上的游戏：请参考上面。

听过 100 遍以上的游戏音乐：似乎没有……

离自己的 100 期还差多少期呢：说起来，阿修罗已经是将近半百的人了！（说的是做杂志的期数，不是年纪啦！在下可是青春年少、风华正茂呢！）有个伟人说得好啊：“Life is not a game,but the game is my life.”（人生不是游戏，但是游戏就是我的生活。据考证，这是我自己说的……）后面这50期阿修罗也会更加努力的！为了维护世界的和平，燃烧吧，青春！（哪儿跟哪儿呀，这是．）



总游戏时间超过100小时的游戏：GB 版的《风来之西林 GB 月影村怪物》是自己玩得最久的一款游戏，断断续续玩了近两年，常玩常新，具体时间无法计算，但100小时绝对超过了。之后是续作《西林 GB2》，还有 GBC《口袋妖怪　金》。

玩过 100 遍以上的游戏：“《西林》系列”一贯的宣传口号就是“可以玩 1000 遍的 RPG”，GB 上的两作《西林》我虽然没有玩到 1000 遍，但几百遍还是有的。其他的玩过 100 遍的估计只有街机《真·侍魂》了，该游戏是本人最爱的对战格斗游戏，当初与人对战无数，自认技术还有一定造诣，颇希望编辑部能搞一次《真·侍魂》大赛。

听过 100 遍以上的游戏音乐：无

离自己的100期还差多少期呢：本人来编辑部参与制作的第一本杂志是总第 40 期，也就是说离自己的100期杂志还有39期，也许到139期的时候《游戏机实用技术》已经成为周刊了。

总游戏时间超过 100 小时的游戏：《最终幻想 X》、《幻想水浒传 3》、SFC《超时空之钥》、《圣剑传说 3》、《天地创造》

其实要说能玩上100小时的游戏，我觉得只有 SFC 年代的几个大作才能让我拥有这种不眠不休的心情去连续挑战100小时。可能是自己长大了对游戏的看法有所改变吧！为了没有得到的道具而通关了好几遍，连续通宵了几晚的情景依然历历在目。

玩过 100 遍以上的游戏：《徐徐大作战 2》

能玩上100遍的游戏我想除了这款KONAMI的《徐徐大作战2》外，再没有其他游戏能让我如此疯狂了。但主要能玩上100遍的原因是当时整个宿舍的人都凑在一块，大家一起兴致勃勃地玩。这款轻松爆笑的游戏，只有一个人玩又怎么能感受到那种乐趣呢？

听过 100 遍以上的游戏音乐：

《You're Not Alone！》——《最终幻想 IX》

很多人不喜欢《最终幻想 IX》的风格，但我却对它“情有独钟”。除了喜欢角色设计外，更喜欢的是游戏中那些充满了轻松休闲气氛的音乐。《You're Not Alone！》这首音乐是出现在主人公在绝望时得到同伴们的鼓励，一步一步挺起胸膛时的背景音乐，每当聆听时都会让失落的心情振奋起来。

离自己的 100 期还差多少期呢：

www.plumbook.cn

仔细想一下，猫太来的时候是杂志的总77期，也就是说离自己的100期还差77期了……（汗）不过77可是一个非常吉祥的数字哦！

总游戏时间超过100小时的游戏：《最终幻想Ⅷ》

对我来说，恐怕只有《最终幻想Ⅷ》（FF Ⅷ）了，大学时代，因为宿舍供电时间有限，再加上各种原因，每天只能玩1个小时左右（周末除外），所以当时号称“《FF Ⅷ》让我玩了一个学期”。《FF Ⅷ》玩了两遍，而且每次的游戏时间都为七十多个小时以上。

玩过100遍以上的游戏：《魂斗罗》、《最终使命》（空中魂斗罗）、《超级街头霸王Ⅱ》（SFC版）

以前和现在不同，以往没有太多的游戏可以选择，一有空，玩的就是《魂斗罗》。至于《最终使命》，与《魂斗罗》不同，之所以本作会玩100遍以上，是因为游戏的难度实在太高了，尤其是第四关，不过当年那股和玩友一起誓要和冲破难关的感觉真是很棒！其他能够玩上100遍的游戏，当然就是格斗游戏了，SOUL玩得比较多的就是《街霸Ⅱ》（SFC版）以及《铁拳TT》、《铁拳4》了。

听过100遍以上的游戏音乐：

《洛克人X4》一定有不负之爱：不愧是顶峰之作，不但是游戏，连主题歌都那么精彩。

《FF Ⅷ》EYES ON ME：王菲，你没有让我失望！

离自己的100期还差多少期呢：还有20期！20期就是10个月，也就是到2005年1月，我就做满自己的100期了。

总游戏时间超过100小时的游戏：（1）《铁拳》：从系列一代便开始接触，从二代成为系列死忠。除《铁拳TT》以外，每一代的研究时间均为数百小时，是胜负师投入时间最多的游戏系列。《铁拳》是我当年选择PS的一大理由，同时也爱屋及乌地喜欢上了NAMCO的《RR》、《幻想》等其他游戏系列。《铁拳》在胜负师心目中的地位无可动摇。（2）《VF战士4》（3）《忍》系列：对《忍》的感情由来已久。“《忍》系列”的成长与变迁可谓“巨大”，但世嘉硬派的传统动作游戏风格却并没有丧失，操作感、爽快度、关卡设计甚至是难度，都可以用一个“高”字概括。让我再偏执地说上一句：“《忍》系列最高！”

玩过100遍以上的游戏：请参考上面。

听过100遍以上的游戏音乐：

（1）FC老四强：看都看了几百遍了，听过100遍自然不出奇。（2）机战：有SFC包机厅就有《机战》，所以我听了100遍那是被迫的！（3）Shinobi忍：还没发售时，多边形就每天几十遍地在编辑部播放，可想而知了。（4）DDR名曲PARANOIA：这首曲子的某些足谱我是整段背下来的，听了多少遍有点无从考证了。

离自己的100期还差多少期呢：胜负师正式登场是在67期，也就是说离自己的100期还有66期，按半月刊算还有33个月。到那是我就快30岁了，不知道到时各位读者还会不会支持“胜负师大叔”呢？

总游戏时间超过100小时的游戏：《异度装甲》、《口袋妖怪绿》、《生化危机2》、《最终幻想Ⅵ》、《最终幻想Ⅶ》、《最终幻想X》

这里就不计FC游戏了。《异度装甲》是我当年惟一一款不靠攻略打穿的游戏，总时间是286小时。《最终幻想X》剧本编得很不错，战斗系统和成长系统的革新也得到大家的肯定，CG用三年后的今天的眼光来看依旧很美，很震撼。这款游戏我买过日版、美版、国际版、EA代理国际版，同时拥有不同版本的正版数量在编辑部内堪称最多，四个版本加起来，累计游戏时间有250小时以上。现在的感触是：玩够了，哪怕听到音乐都想躲到一旁去，再也不想碰了。（笑）

玩过100遍以上的游戏：魂斗罗（FC）、《超级马里奥兄弟2》（FC）《坦克大战》（FC）《生化危机2》（PS）

听过100遍以上的游戏音乐：《最终幻想X》战斗音乐：我宁愿听F4的歌也不愿再听到《FFX》的任何音乐。听伤了，真的。

离自己的100期还差多少期呢：我来到UCG乃是66期制作时。现在离自己的100期还差66期。两年多以后，我已经XX岁了，八成还是孤身一人，仍旧做电玩编辑，人生真像游戏。

总游戏时间超过100小时的游戏：《潜龙谍影》、《胜利11人》系列

虽然《潜龙谍影》通关一次的时间不算长，但是其中收录的“VR训练”模式却比游戏本身更加需要时间。多边形在这上面花费的时间是绝对要超过100小时的，有时候在某个训练中仅仅为了几分的提高而反复操作，一定要争取达到最好的成绩。

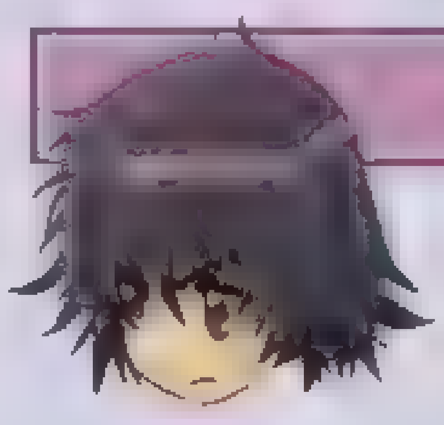
玩过100遍以上的游戏：《瓦里奥制造》

这款“5秒钟紧张感”的游戏以其独特的魅力吸引了多边形在任何时候任何地点都会随时拿出GBA来把玩一番，加上GBA的便携性，只有它才能真正地称为“居家旅行杀人越货之必备良品”啊。（笑）

听过100遍以上的游戏音乐：《久远 光与波的记忆》——《最终幻想X－2》

多边形是没有玩过《FFX–2》的，主要是因为没时间。但是对这首曲调悠扬的主题曲却是爱之有加。

离自己的100期还差多少期呢：虽然多边形这个形象由来已久，但是我作为多边形正式进驻杂志是总93期，也就是说离本任多边形的100期还有93期……（瀑布汗）一年24期杂志，也就是说大概在杂志10周年的时候，我就能达成100期修炼的目标了……（忍不住再汗）



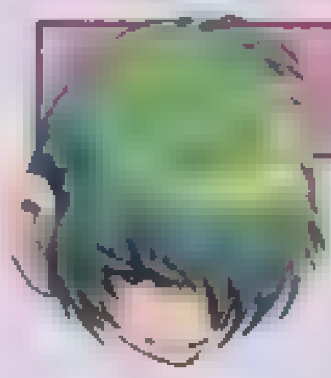
总时间超过100小时的游戏：《火焰之纹章 圣战之系谱、纹章之谜、多拉基亚776》、《超时空之钥》、《皇家骑士团2》、《最终幻想X》、《莎木Ⅰ＋Ⅱ》、《真·三国无双2、3＋猛将传》、《SD高达G世纪F》、《梦幻模拟战Ⅱ、Ⅳ》、《三国志Ⅲ、Ⅴ》、《吉翁的系谱》、《三国志Ⅱ 霸王之大陆》、《超级机器人大战F＋F完结篇》、《勇者斗恶龙Ⅲ、Ⅳ、Ⅶ》

我能自豪地说道：“SFC上的《火纹》这三部，我的总游戏时间在3000小时以上！”是的，SFC时代最吸引我的游戏，毫无疑问就是《火纹》了。不过也许会有人问为何我只有SFC上的三款《火纹》玩了这么久，因为其他的几款《火纹》，我都没有时间去打第3次、第4次了啊！（笑）

玩过100次以上的游戏：《胜利11人》系列、《格斗之王》系列、《侍魂》系列

听过100遍以上的游戏音乐：《火焰之纹章》、《勇者斗恶龙》、《格斗之王》、《侍魂》的游戏音乐。

离自己的100期还差多少期呢：从81期开始的，算算还有整整80期……



总游戏时间超过100小时的游戏：《第四次超级机器人大战》&《超级机器人大战IMPACT》、《圣剑传说3》、《死或生极限沙滩排球》、《真·三国无双3》、《樱大战2》&《樱大战4》等

玩过100遍以上的游戏：《同级生2》、《圆桌武士》、《瓦里奥制造》等

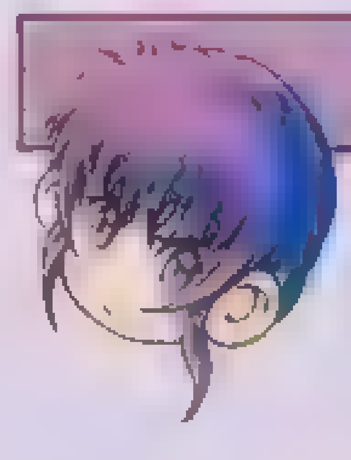
可以让我玩千百遍的游戏都是有独特魅力的，说的唯心一点，那就是游戏中的这一点完全是为我而做的！能够在反复的游戏中始终感觉到这一点的存在，它就会继续吸引我玩下去，直到化为岁月中一种永恒的记忆，一段游戏生涯中永远的感悟……

听过100遍以上的游戏音乐：《檄·帝国华击团》&《未来》

“《樱大战》系列”的主题音乐是渗透到我的骨子里面的，人们常说陌生的男女见面可能会产生一见钟情的情况，我想说的是我与音乐有着一种“一见钟情”的默契，证据就写在大脑中记忆的细胞里……

离自己的100期还差多少期呢：还有17期。

从18期开始到如今的100期，别人总会很感慨地说像做梦一样，但我不会，我觉得很现实也很辛苦，痛并快乐着！



总游戏时间超过100小时的游戏：相当多，因为我喜欢的RPG、S·RPG、SLG等都是相当花时间的，例如“《火焰之纹章》系列”、“《太阁立志传》系列”、《超时空之钥》等玩的时间都远远超过100小时。比较近的还有《星之海洋3 导演剪辑版》，目前已经是3周目，130小时了。

玩过100遍以上的游戏：《格斗之王97》、《铁拳3》。

听过100遍以上的游戏音乐：也很多，因为是自己喜欢的都会备份在电脑里，每天玩游戏之外foobar2000基本都是在开着的，100遍……100遍啊100遍。

离自己的100期还差多少期呢：还有63期，按照半月刊的速度，3年内即可达成个人100期的目标了。

www.plumbook.cn

读者的100

主笔：纱迦

生化危机 代号：维罗尼卡

2000年4月号·总第17期 攻略透解 36～47页 作者：GOUKI

总第17期是《游戏机实用技术》腾飞的起点，这一期杂志在极短的时间内便销售一空，成绩喜人。究其原因，除了正赶上PS2发售外，DC版《生化危机 代号：维罗尼卡》的攻略也是当期杂志的最大亮点之一。这篇攻略内容详尽，既达到了攻略的要求，又很好地介绍了剧情，更为专业的是游戏中登场的文件统统都附有翻译，令读者眼前一亮。当时“《生化》系列”的人气在国内如日中天，在《生化危机 代号：维罗尼卡》的带动下，国内DC玩家的数量正在不断攀升，有很多读者正是因为这期杂志才正式加入《游戏机实用技术》的读者大军的。

鬼虫片假名教室

2000年9月号·总第22期 日语教室 104～105页 作者：SOUL

加入编辑部后的第二期SOUL开始制作早在学校时就构思过的“日语教室”栏目，《鬼虫的片假名教室》因此开始连载。每期“教室”虽然才短短的两个页面，但却集合了当时许多热门游戏的台词及截图，以非常直观的方式教学日语的片假名，任何只要是英语还行、热爱游戏的玩家都可以从中学会片假名。按照当时的读者调查表，《鬼虫的片假名教室》第一次就获得了读者们70%以上的支持率，而且之后的每期《鬼虫的片假名教室》(总共5期，从2000年9月号到2001年1月号）都能获得70%以上的支持率！连SOUL自己都想不到文章会如此受到读者的喜欢。当时国内也有众多玩者因为这篇文章轻松学会了片假名，过了日语入门相当难的一道门槛。

恐龙危机2

2000年10月号·总第23期 攻略透解 37～50页 作者：GOUKI

总第23期杂志是《游戏机实用技术》走向成熟的标志，这一期杂志创下了当时杂志历史上的销售记录。当期最大的卖点就是PS热门游戏《恐龙危机2》的攻略。这篇攻略是在游戏发售后的短短几天内完成的，虽然制作周期短，但内容极为详实。不但攻略一期放完，还兼顾了精彩的游戏剧情，对游戏中出现的文件同样进行了翻译。众小编为了保证攻略质量，一直奋战到杂志交稿的前一刻，很多玩家对于自己能够在如此短的时间内看到这款游戏的完全攻略，感到又惊又喜。这期杂志的热销，也加快了杂志从月刊转为半月刊的进程。

2000年游戏盘点

2001年2月号·总第27期 特稿 38～54页 作者：全体小编

时至今日，一年一度的业界大盘点已经成为《游戏机实用技术》的招牌项目，这道大餐凝聚了UCG众小编的极大心血，统筹者GOUKI与SOUL当时更是天天做到凌晨5时……年鉴凭借翔实的资料、认真的制作赢得了读者的一致认可。对于我们编辑来说，年鉴也是一个非常有用的资料，随时都能拿出来进行查阅。作为开山鼻祖的《2000年游戏盘点》，自然是功不可没。2001年春节过后，当众小编回到工作岗位上时，读者的表扬信如雪片般飞来，于是这个传统就一直沿续了下来。在后来的几次年鉴中，小编们又加入了新闻回顾和小编评选等内容，使之内容更加丰富。

最终幻想X

2001年9月A·总第38期 攻略透解 37～65页 作者：SOUL+慕容非+Alxia

为了制作《最终幻想X》这款传世之作的攻略，编辑部投入了有史以来最为豪华的阵容，而他们也没有让大家失望。特别是由慕容非撰写的剧情小说，将这个复杂的故事完整清晰地表达给了大家，其文笔也深受大家好评。随着PS2的占有率不断提升，玩《最终幻想X》的玩家日益增多，当时印有《最终幻想X》攻略的几期杂志早已成为抢手货。在广大读者的要求之下，在后来推出的《PS2专辑》Vol.1中又收录了这篇攻略。像《最终幻想X》、《超级机器人大战α》这种动辄几十页的超大篇幅攻略以后不会在杂志上出现了，但小编们制作攻略的态度却永远不变。

好风凭借力——KONAMI

2002年1月A·总第46期 攻略透解 45～49页 作者：DARKBABY

本刊特约撰稿人DARKBABY的文章向来以论点独特、资料完整而著称，在2002年第1期杂志上发表的这篇《好风凭借力——KONAM》更是将这两个特点发挥到了极致。KONAMI作为从八位机时代便一直受到中国玩家喜爱的游戏厂商，在国内却一直没有一篇对其进行详细介绍的文章。文章中提到的众多史料在国内均是相当少见的，再加上KONAMI在国内玩家中雄厚的群众基础，这篇文章受到广大读者欢迎也在情理之中。在广大读者的鼓舞下，DARKBABY陆续在杂志上推出了介绍KOEI、HUDSON、NAMCO、NINTENDO等知名大厂的文章，均受到读者不同程度的肯定。文中提到的大量资料，至今仍被玩家广泛采用。

魂斗罗

2002年8月B·总第61期 特别企划 14～16页 作者：ACE飞行员+纱迦

自2002年E3展上传来《真魂斗罗》的消息后，在《魂斗罗》这款伟大的游戏熏陶下成长起来的小编们便决心制作一个特别企划来纪念。这个《魂斗罗》的特别企划虽然只有3页，但内容极为丰富，光是收集文字资料就花掉了小编们大量的时间。ACE飞行员对版式也进行了反复推敲，务求使其更趋完美。这篇特别企划唤起了广大玩家的美好回忆，也使得大家对于《真魂斗罗》的期待达到了满值。文章的卷首语：“在那个年代，我以为游戏机就是KONAMI，我以为电子游戏就是魂斗罗”，更是受到了极大好评！

RPG史上八大经典战役

2002年10月A·总第64期 特别企划 16～23页 作者：星夜+纱迦

小编星夜的“投名状”。八大经典战役来自于3大机种上的8款经典RPG大作，名为解说如何打赢一场战斗，实际上是在介绍每个游戏的最强玩法。虽然内容只有短短的8页，但每一页都包含着数十小时乃至数百小时的心血。这篇文章之后，星夜一举成名，他本人也顺势成为了日后《游戏机实用技术》的RPG攻坚手。说到这篇特别企划的诞生过程，还有一个小小花絮：接受这个任务时星夜还只是杂志的一名撰稿人，当时纱迦想出这个创意后，本来是决定向星夜约稿的。结果星夜写着写着，就到编辑部里来当小编啦！

红白机，生日快乐！

2003年9月A·总第86期 特别企划 16～25页 作者：全体小编+知

www.plumbook.cn

名撰稿人

红白机是绝大部分中国玩家的电玩启蒙老师。9月A推出之时，正值红白机诞生20周年之际。全文资料详实，图片精彩，版式有特色，还附有众小编和3位知名撰稿人对自己FC生涯的感悟。配合当期的原创封面，实乃《游戏机实用技术》为红白机献上的绝佳贺礼。这篇特别企划唤起了广大读者埋藏在心中的美好回忆，众多来信中对本文不吝赞美之词，小编们的FC生涯更是引起了读者们的强烈共鸣。

2000年7月号 《超级机器人大战α》 文：D·S/EYES

攻略向来都是《游戏机实用技术》的重头，攻略是和杂志的创刊号（1998年6月号）一起诞生，创刊号上的攻略是《街霸Ⅲ代加强版》和《铁拳3》。当时栏目名叫游戏攻略，从第2期开始又出现了攻略精品栏目，直到1999年8月号·总第9期才正式改为攻略透解，并沿用至今。这篇《超级机器人大战α》攻略的篇幅之多，在《游戏机实用技术》史上可排第2，充分满足了“《机战》迷”的需要。

1999年6月号 《莎木将分集推出》

新闻栏目是从总第2期开始才正式成立的。当时PS方兴未艾，DC咄咄逼人，PS2蓄势待发，可谓好戏连台，因此仅过了一年时间便突破了百条大关。这条不新的新闻中说，SEGA决定将传说中的超大作《莎木》分集推出，每一集定价2800日元，具体要出多少集还未定。如今《莎木》前两作早已现身，而第3作迟迟不见踪影。看到这条“旧闻”后，不知各位游戏迷是否有恍如隔世的感觉呢？

2000年1月号 《永恒传说》

前线狙击旨在介绍未发售游戏的情况，向来是广大读者所关心的。从创刊号开始，就已经有类似的栏目了，不过当时这个栏目名叫“新品集锦”，当时介绍的第1个游戏是街机游戏《TREABURST》，如今在国内极为少见。到了1999年8月号后该栏目正式改名为“前线狙击”，当期便介绍了22个游戏。由于PS最后的疯狂，不到半年时间，第100个前线狙击就诞生了。

2002年1月A 《钻子先生G》 文：D·S

特快专递是对已发售游戏进行简要介绍的栏目。这种类型的栏目诞生于1998年10月号，当时叫“佳作推”，所介绍的第1款游戏是DC的《向北去》。后来到了1999年10月号·总第11期时正式改名为特快专递，与前线狙击、攻略透解形成三足鼎立之势。第100个特快专递是PS的《钻子先生G》，作者D·S也因此爱上了这个系列。

2000年1月号 《SD GUNDAM G GENERATION-0》之无限增加高性能机体法

秘技栏目创办于1998年10月号·总第3期，当时名为“秘技门”，这个名称用了很久。最早的秘技栏目中收录有大量金手指，后来在很多读者的抗议之下将金手指独立出来，形成了金手指尖栏目。不算金手指的话，第100条秘技就是总第14期的《SD GUNDAM G GENERATION-0》之无限增加高性能机体法。不知还有多少人记得这条秘技呢？

重视读者的意见是我们杂志不断前进的动力源泉。从第2期开始，杂志上就已经出现了读编往来栏目，这个栏目名被沿用至今，是杂志上惟一没有改过名的栏目。在杂志上登出第100封读者来信时，杂志刚刚起步，很多方面还不完善。这封信的作者——广东省南海市和顺镇和北姓李村的李展立读者为我们明确指出了这些缺点，鞭策着大家不断改进，信的全文如下：

本人对贵刊有一些意见。贵刊的全彩页及画面质素的确吸引读者，可算是国内首位。但如想日后销量好，还需作较多改善，如贵刊还是一本不完善的游戏杂志，虽然内容广，各方面关于游戏的事情都涉及到，能让读者得知多种讯息；但可惜各方面内容还不丰富，还未能满足市场读者需要。即说内容未够多、未够全面，但考虑到贵社的人手不足的问题，这就无话可说。希望贵社可考虑接纳小弟建议。努力办好贵刊。

如果说眼睛是心灵的窗户，那么杂志的窗户当然就是封面了。一个好封面，不但看上去赏心悦目，摆在书摊上还能起到促进销售的作用。而一个封面是否算得上是好封面，原图是至关重要的。如果题材是热门游戏，或是原图非常漂亮，自然吸引眼球。

总结杂志100期的封面，出现频率最频繁的一位角色，就是《最终幻想Ⅹ》和《最终幻想Ⅹ-2》的女主人公尤娜，她出现在封面上的次数为8次。排名第二的人选比较令人意外，是“《格斗之王》系列”的K'，共有4次；来自《鬼泣》的恶魔猎人但丁位居第三，共有3次。蕾吉娜（“《恐龙危机》系列”）、明智左马介（“《鬼武者》系列”）、艾莉露（“《樱大战》系列”）、索拉（“《王国之心》系列”）等9位角色各上过2次。

在尤娜的帮助下，SQUARE（含后来的SQUARE ENIX）成为封面题材的最大赢家，共有20期杂志都采用了该公司的游戏作为封面题材；排名第2的是CAPCOM，17次；第3则是SEGA，共13次；KONAMI和SNK各6次，并列第4。

如果还是按照现在的半月刊不变的话，那只要再等不到4年的时间，UCG的200期也将要降临了。那时会是一个怎样的未来游戏世界？

以《WE10》、《VR战士Ⅵ》和《铁骑大战2007》为主题的电子运动会召开。《樱大战7》简体中文版上市第一天便狂卖100万套，华夏华击团闪亮登场！UCG200期庆祝活动正式开始，社会各界人士及日本各大游戏厂商纷纷发来贺词，而周刊化计划也于200期杂志上正式向读者们征求意见，国内首家厚达224页、逢周三发行的电视游戏周刊即将登场亮相……

是的，这些都不过是我们美好的想象而已，但谁有能说在4年后这些不会变为现实呢？世事瞬息万千，转眼间便是沧海桑田，4年前的我们不会想象到电子游戏会成为国家的正式竞技项目，也不会想象到几大游戏厂商都会迈入中国市场，而这一切，都只发生在短短的数月中。

所以说，只要你敢想象，一切都皆有可能。但最重要的前提条件是玩家们对游戏和我们的支持，正是因为有你们一路相伴，UCG才会一路地茁壮成长起来，而在之后的道路上，我们也同样需要各位的关心与鞭策。这第100期杂志属于UCG，但却不只属于UCG，读者的支持才是成就UCG 100期的最关键因素。因此，我们本期特别企划的名字才会是这样几个字：

“我们的100！”

www.plumbook.cn

雾幻天神流的历史，姐妹俩的过去……一切即将揭晓！

文 沙罗

DEAD OR ALIVE ONLINE

死或生在线	TECMO	FTG
Xbox DEAD OR ALIVE ONLINE	预定2004年夏	[illegible]
对应Xbox Live 5.1 [illegible]		

在前几期的介绍中，我们已经针对游戏的系统、画面等方面作了一个详细的介绍，接下来，我们就根据官方公开的片头影像来为大家作一个简单的故事概要

SCENE1 悲剧的序幕

在一个雷雨交加的夜晚，[illegible]理智的雷道突然出现在[illegible]的菖蒲面前……一年之后，菖蒲生下了绫子，而造成这[illegible]

SCENE2 童年友情的裂痕

×年前，霞和绫子在小溪边快乐地戏水玩耍着，然而这欢快的气氛不久便被前来迎接霞回家的下忍们打破了。两人间的裂痕，应该就是在这时候出现的吧。下忍用着轻蔑的眼神打量着绫子，并将两人一起抓到的鳟鱼全部丢了出去……那一年，霞6岁，绫子5岁。

▼绫子[illegible]被村人们禁止进入村落，她和母亲一起住在村落附近的小屋里，过着清苦的日子。在烤着与霞一起抓到的鳟鱼时，脸上还带着一丝快乐的表情。

◀[illegible]

SCENE3 命运之日

×年后，霞10岁，疾风16岁，绫子9岁。此时的绫子，第一次[illegible]得以进入天神门的村落，在入门仪式中，在族人的注视下，她被霸神门的幻罗收养，成为了他的徒弟。按照霸神门人永远要维护天神门人的规定，绫子将永远为天神门服务。

雾幻天神流人物关系图

疾风

[illegible]绫子[illegible]的哥哥。虽然后来成为了第18代首领，但在之前的这段日子里经历了无数的磨难，在[illegible]代中丧失了记忆，改名为EIN，3代中则恢复了记忆。

菖蒲

霞、疾风以及绫子的母亲。17代首领紫电的正妻。根据制作人板垣的说法，菖蒲生下霞的时候，年纪只有14、5岁，[illegible]

幻罗

[illegible]绫子[illegible]收养[illegible]一直希望[illegible]成[illegible]首领[illegible]对绫子来说好比生父[illegible]但是他在《DOA3》中被进行了超人化改造，从而成为了3代的最终BOSS。

雷道

绫子的亲生父亲，紫电的兄长，造成一切悲剧的罪魁祸首。因为他生性残忍，所以没能成为第17代首领，在他被逐出师门后便一直下落不明，在第一届DOA大会的决赛时突然出现。

延期……又延期了……

[illegible]官方的[illegible]是为了[illegible]提升游戏的品质。不过这[illegible]天堂的[illegible]因此更有人说，延期是为了给《勇者斗恶龙Ⅷ》让路。真正的原因到底是什么[illegible]

www.plumbook.cn

文：阿修罗

望乡路	CHUNSOFT	RPG
NGC HOMELAND	预定2004年夏季	日版
对应周边未定		

望乡路

以“《不可思议的迷宫》系列”以及众多音响小说在业界占据了一定地位的CHUNSOFT今年迎来了它的20岁生日。在去年年末，该公司宣布今年将在PS2、NGC和GBA上各推出一款纪念之作。PS2上的作品是以前介绍过的《三年级3班 金八老师 屹立在传说的讲台前》，GBA上将推出的是以《风来之西林》中的怪物们为主角的体育游戏《西林·怪物篇 热斗足球》，而NGC上的就是今天要介绍的《望乡路》！

对于这款《望乡路》，CHUNSOFT最初的概念是“回归最早开始制作游戏时的感觉”。也就是说，《望乡路》将不会是一款以华丽的画面和复杂的系统来吸引玩家的游戏，游戏中最重要的部分将是游玩时玩家所能感受到的那份感动！在NGC上推出这样的一款游戏可以说是非常恰当的，因为任天堂本公司的游戏理念正好与它不谋而合。不过实际说起来的话，“感动”这个东西是相当主观的，“厂商美好的意愿切实地传达给游戏者”有的时候并不是那么容易实现的。究竟这款游戏能够有什么样的表现，现在就让我们稍稍检验一下吧！

初期故事介绍

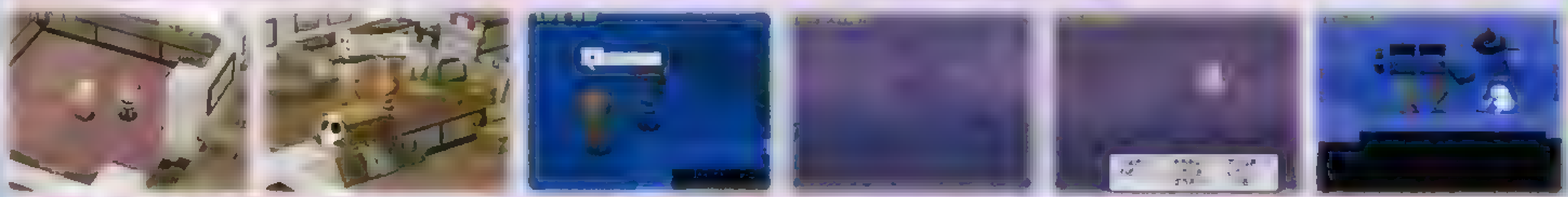
我们的故事是从学园祭前的某一天开始的。故事的主人公是一个随处都可以找得到的、非常普通的小学男生。可是呢，下面要说的这个故事是只属于你一个人的哦！

那一天，主人公为了准备学园祭的活动，和自己的好伙伴女主角一起来到了学校。他们和其他的同学约好了在图书馆集合。因为学园祭快到了，所以校园里面到处都放着各种用在活动中的道具。我们班也要加把劲才行呀，两个人心里这么想，于是就加快了脚步，想早一点和大家汇合开始准备。什么嘛，亏得他们两个还很着急地赶过来，图书馆里根本就没有人！看起来按照约定赶来的就只有他们两个人而已了！真拿那些家伙没办法，他们这么想着。但是准备工作再不进行就来不及了，于是他们两个就自己开始了。

当他们把今天的工作都做完了的时候，天早就黑了。快点回家吧，两个人心里都这么想。但是黑洞洞的学校看上去很恐怖的样子，女主角可吓得不行了。于是主人公就牵起了她的手，两个一点点地向校门口走去。两个人在走廊里面缓缓地前进，周围连一点灯光都看不到。突然，走廊里还出现了很浓厚的雾气！这是怎么回事！为什么学校里会有雾？

因为到处都放着学园祭用的道具，所以两个人在雾气中不得不手拉着手、摸索着前进。走着走着，主人公突然感到不对劲了！为什么感觉这学校和平时不一样了呢？一个东西悄悄出现在了两个人的面前。透过雾气，两个人看见了那东西的真面目：那不是学园祭的道具，而是真真正正的怪物！

在这和白天完全不同的学校里，究竟发生了什么事呢？迷失在雾气中的两个孩子自然无法解释。但是他们的神奇冒险却已经在他们一无所知的时候悄悄地拉开了序幕……



游戏简介

这是一款角色扮演游戏，玩家要扮演的就是主人公这个男孩子。玩家要化身为主人公，和他的伙伴们一起在陌生的异世界中旅行，展开神奇的冒险。

作为游戏舞台的异世界中有着许多镇子，在那里生活着很多愉快的人们，他们在主人公的冒险之旅中一一登场。拜访村子、和人们对话、解开不断出现的谜题、发现新的村子、遇到新的同伴，游戏的故事就这么不断发展下去。当魔物突然出现的时候，身为主人公自然要挺身而出，或许会受伤，但是你会变得更强。借助伙伴们的力量打倒魔物，让自己获得成长吧！

经历了异世界中各种冒险之后，你会看到什么呢？那是只有你自己才能体会得到的！这就是这款《望乡路》的真正目的！

牵手系统

在异乡、在逆境中，当你最紧张的时候如果能够有人拉你一把，相信对你来说是最值得欣慰的事了！到目前为止，CHUNSOFT公布的系统中最重要的就是这个所谓“牵手系统”了。那你和别人牵手以后，你们就可以发挥各种特殊的能力。不仅在平时解谜的时候需要牵手，就连战斗中也必须要靠牵手才能使战斗变得更加轻松。在游戏中玩家会需要各种同伴，有的人可能本身非常弱，但是如果能够加入到牵手大军中来的话，也许就能够让整个队伍拥有回复或者攻击的咒文或者技能。所以说，本作是非常强调团队精神的一部作品。

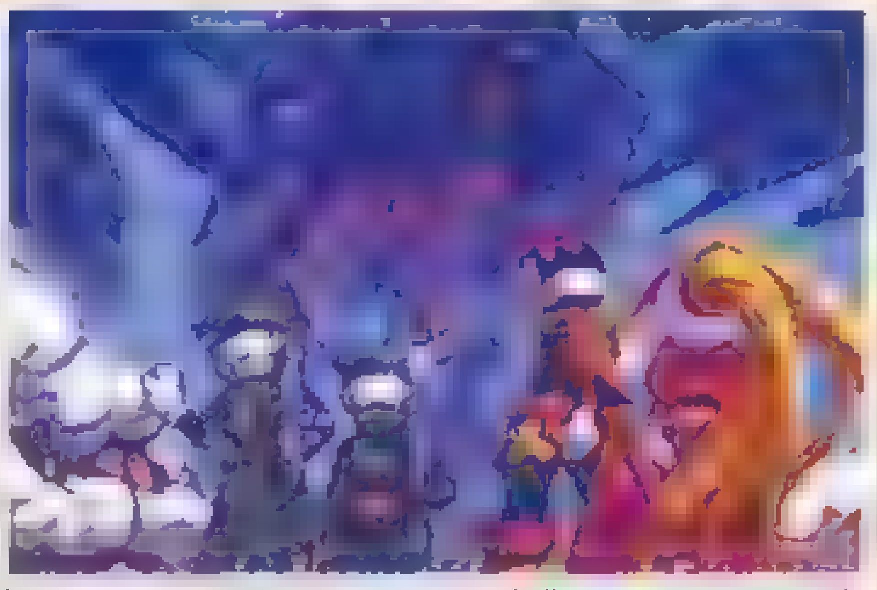
©1996-2004 by CHUNSOFT/All rights reserved.

前线狙击

ロックマンゼロ3 ROCKMANZERO 3

文：阿修罗

洛克人 ZERO3	CAPCOM	ACT
GBA		



元祖洛克人、洛克人X、洛克(《洛克人DASH》的主角)、光热斗&洛克人.EXE，然后就是ZERO！自从在《洛克人X》这个系列中作为配角登场以来，ZERO这个帅气却又背负着神秘的过去的角色迅速地吸引了广大玩家的目光，不仅从普通的NPC成长为了和X一样的系列主角，厂商还特地为他量身打造了一个全新的作品，这就是GBA上的“《洛克人ZERO》系列”。CAPCOM为GBA完全原创的游戏并不多，但是其中不少都获得了巨大的成功。《逆转裁判》、《洛克人EXE》，还有这款《洛克人ZERO》。与其他两款另类、创新的作品不一样，《ZERO》这个系列走的依然是传统《洛克人》的老路子。但是优秀的手感、令人怀念的高难度以及继承并发扬自传统的新系统这些特色，都使得作品本身具备相当高的素质，在所有GBA的原创动作游戏中都属于巅峰之作。再过不久，系列的第3作就要与广大玩家见面了，那么就让我们来看看新作的新要素吧！

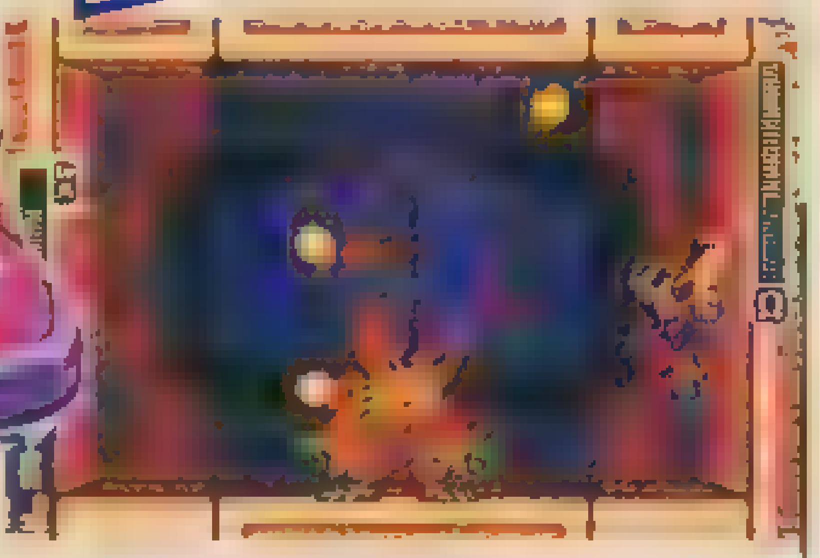
ZERO

故事的主人公，传说中的反乱猎人。在将自己封印了100年以后被雪儿发现并重新启动。作为被压迫的半机器人们最后的希望，ZERO努力地和新·阿卡迪亚的军队们战斗着。这次的新任务是突然出现在雪原里的巨大战舰，神秘的新对手佩尔博士究竟是什么人呢？

▲在脚部装备“Splash”芯片的话，ZERO就可以在水面上跳跃了！

前作中的形态变换系统大家应该记忆犹新吧？玩家通过不同的战法来获得各种战斗形态，从而进一步强化拥有自己风格的独特战法。而本作中的新系统则是芯片组装系统(Chip Custom System，简称“CCS”)则是进化自该形态系统却又拥有独自特色的全新个性化系统。这次ZERO身上可以装备的芯片分为头部、身体和脚部3种不同的类型，每种类型的芯片也分为不同的能力。玩家可以通过组合不同能力的芯片让ZERO具备各种不同的特性，有未经确认的消息称，本作可以和去年年末发售的《洛克人EXE4 红日·蓝月》联动以获得各种芯片！

从初代起就是系列特色的电子精灵系统在本代中终于有了新的进化。这次除了加入了全新的精灵以外，所有的精灵还增加了全新的类型识别标记。新的系统除了传统的回复、攻击和辅助3个大系以外，每种精灵还被具体分成了融合型(Fusion Type)和卫星型(Satellite Type)。融合型精灵是只能使用1次的强力精灵，而卫星型则是能够反复使用的帮助型精灵。而本作中还存在着一种叫作“电子空间”(Cyber Dimension)的特殊区域，当ZERO进入这些区域的时候，某些精灵的特殊能力就会被引发出来了。



前作中ZERO获得了新武器链杖，让他在攻关和BOSS战时能够具备更高的战斗力。而这一次的新武器则是反冲回旋拐(Recoil Rod)。同Z光剑一样，反冲回旋拐属于格斗战武器，不过由于双手各装备了一支拐，所以攻击频率会比光剑高。而由于这种拐具备特殊的反作用力，所以还能像链杖那样起到一些特殊的作用，目前已知的能力包括破坏特定的障碍物、将敌人吹飞、防御敌人的攻击、让ZERO跳到普通跳跃力状态下两倍的高处。另外，配合EX技巧，反冲回旋拐还能够产生独特的效果。总之，这是一款攻防兼备、用途多样化的武器！

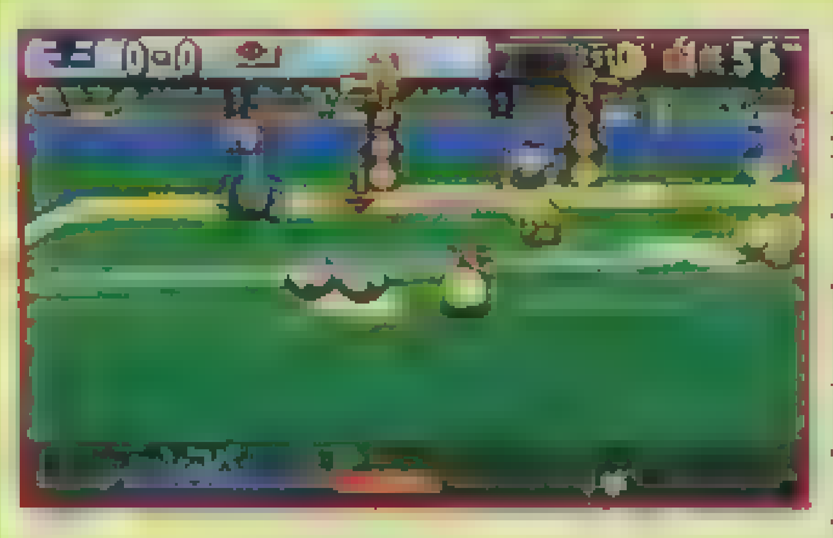
©2004 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

文：LIKY

西林·怪物篇 热斗足球

前线狙击

经过数年的等待，CHUNSOFT最著名的“《不可思议的迷宫》系列”——《风来之西林》终于有新作公布了。不过西林FANS先沉住气，本作可能会让你们大跌眼镜，因为它并不是你们熟悉的迷宫A·RPG，而是一款足球育成游戏。(下巴掉下来了吧)



可以说，本作与“《创造球会》系列”有不少相似之处，玩家扮演的是一名相当于足球教练的角色，你要组建出一支强大的球队，为夺取世界冠军联赛的冠军奖杯而努力。而你的队员，全都是“《西林》系列”中的怪物，你要不断培养它们，让它们的能力得到成长，领悟各种必杀技，然后在比赛中发挥作用。

NETSAL——热斗足球

本游戏中的足球赛不同于普通的足球赛，这种被称为“NETSAL”的特殊足球赛因为参赛球员都是怪物，所以很多地方都与正规球赛有少许不同。比赛采取的是4对4的形式，双方的怪物球员除了会基本的传球、带球、射门，还会使用各种威力强大的必杀技，而且，怪物因为种族的不同，本身也会带有一些不同的特殊能力，在比赛中发挥各种作用。

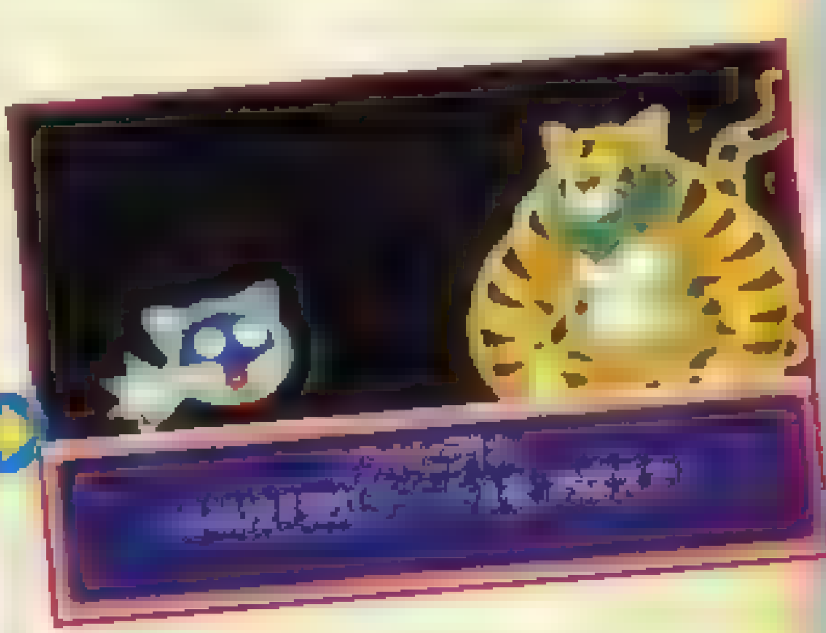
游戏的基本流程

游戏的基本流程分为育成和比赛两部分，育成部分就是培养球员，在这里可以训练，让它们的能力成长。比赛部分就是参加联赛了，胜利后不仅能获得奖金，球员的能力也可以得到一定程度的成长。

育成 组建自己的球队

育成之前你要组建自己的球队，把各种怪物召集进自己的球队，然后才能培养它们。育成过程中会发生各种事件，球员的能力会因此发生改变。

▼老虎在看电视，突然就领悟了新的必杀技——炮弹射门。



◀这个是球员的状态画面，非常详细哦。看到玛姆露的出生地没有？竟然是意大利。(汗)

比赛 带领球队参战

组建了自己的球队之后就要带领它们参加比赛，与世界各国的球队一决高下，最终的目标是夺得1级联赛的金杯。

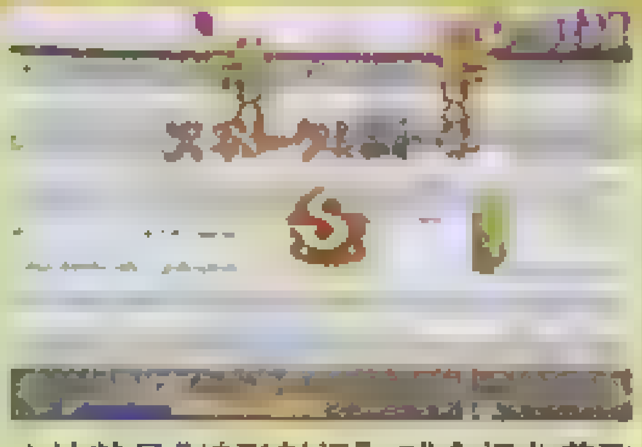
▲世界冠军的奖杯，这就是最大的目标。

必杀技和特殊能力

本游戏中的球员都是怪物，它们拥有不同于常人的特殊能力——必杀技和特殊能力，下面就来详细说说这两种能力。

通过训练来习得“必杀技”

必杀技是得分的最有效手段，它具有让对方无法抵挡的威力，可以让形势一发逆转。必杀技一般都是通过后天习得的，怪物在育成过程中就有可能领悟。



▲这就是“蛇形射门”，球会扭曲着飞进大门。

天生就具有的“特殊能力”

怪兽有不同的种族，不同的种族天生就具有不能的特殊能力，与“必杀技”那种具有直接得分效果的能力不同“特殊能力”属于辅助型能力，比如“提升自己速度”、“吐火烧对手”等等。

◀饭团怪的得意技能就是将对手变成饭团。

©2004 CHUNSOFT

&3DM
www.plumbook.c

文：SOUL

光明力量 暗龙复活　THQ SEGA　S·RPG

GBA

前线狙击

光明力量 暗龙复活

MD传世之作在GBA重生！

就在《光明力量》的最新作千呼万唤不出来之时，SEGA 为《光明力量》迷们带来了一丝安慰——重新打造初代《光明力量》！不论是S·RPG迷，还是SEGA迷，他们都难以忘怀当年"《光明力量》系列"给他们带来的快乐，因此虽然不是系列新作，但经典第一作的重制同样能够令他们兴奋异常。

真正的S·RPG游戏魅力！

从严格意义上来说，"《光明力量》系列"（以下简称《光明》）在定义上要更接近于S·RPG。相较之"《超级机器人》系列"以及"《火焰之纹章》系列"，虽然同为S·RPG，但《机战》及《火焰》基本上还算是SLG，只是因为角色可以升级而被称之为具有RPG成份。只有《光明》才是真正的SLG+RPG，一方面，玩家可以经历RPG游戏那样的精彩故事与冒险感觉，另一方面，在战斗中，玩家还可以体验到SLG中调兵遣将、运用战略战术的满足感。这才是真真正正的S·RPG游戏魅力！

关于初代《光明力量》

《光明力量 众神的遗产》日版于1992年3月20日发售（12M，8700日元），美版几乎同时发售。作为"《光明力量》系列"的开山第一作，本作由CLIMAX与SONIC TEAM（当时名为SONIC）联合制作，并奠定了许多系列作以来的独有特色，如RPG与SLG要素的紧密结合、在当时惊为天人的超大人物战斗场面、几乎所有菜单均为4个选项等等。对于SOUL来说，《光明力量 众神的遗产》既是在MD时代最喜欢的游戏之一，也是"《光明力量》系列"中SOUL最喜欢的一作。

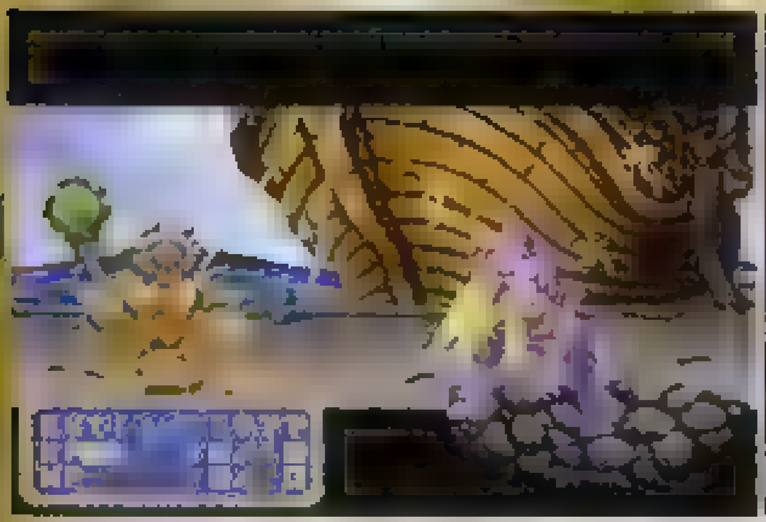
▲"《光明力量》系列"的开山第一作，该作其实也被俗称为《光明与黑暗2》。

更强的画面

既然是重制版，而不是简单的移植，那么自然就要在多方面进行强化了。首先就是图像方面的，这次GBA版的画面基本还是保留原作的风格，但画面色彩的丰富度有所提高；战斗画面的变化会更大一些，除了颜色之外，各角色的动作更多了，此外重制版还增加了一些画面特效。玩过原作的玩家还会发现一个提高，那就是各角色的头像。这次的新版重新绘制了各角色的头像，虽然各角色的相貌基本没有改变，但新头像很明显要比原作漂亮得多。

▲GBA版的画面，和右边的MD版比较一下吧，区别是不是非常明显？

▲原MD版的画面，相隔10年重新看到这样的画面，是不是非常感动？



▲全新角色 Mawlock 的英姿。

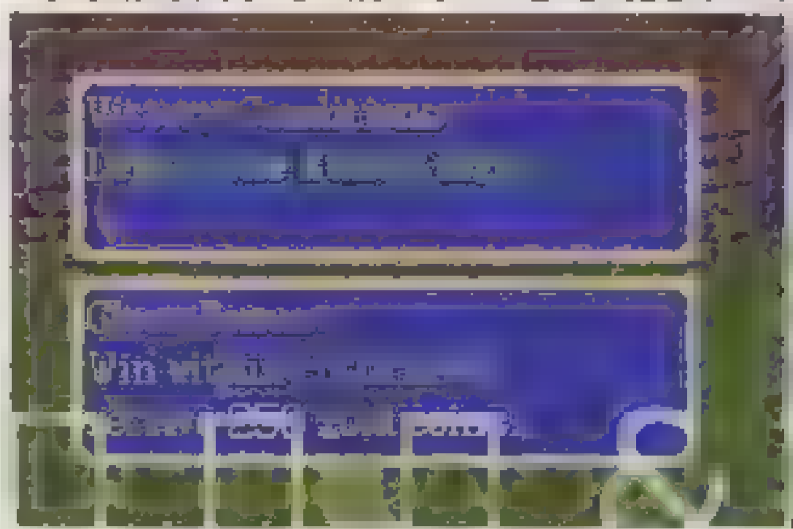
▲这张应该就是角色卡，和角色交谈获得。

新系统

上面提到的卡片就是本作全新引入的卡片系统。Mawlock 每次进入战斗都只能装备4张卡片，而且每张卡片在战斗中都只能使用1次。卡片使用的效果主要取决于卡片自身的特性，卡片还有一个作用，那就是"复制能力"，比如你可以让Mawlock复制队伍中回复者的2级回复术，这样Mawlock就可以不用消耗MP任意使用2级回复术！

本作中新系统并不单单只是卡片系统那么简单，根据目前SOUL所获得的消息，还有一项新系统就是"奖励系统"。游戏中的每场战斗，玩家除了完成所规定的"全灭敌人"、"到达某地"等任务之外，还可以通过自己的能力达成获得奖励的条件，比如"在8个回合内全灭敌人"，（有点像"《机战》系列"的熟练度系统）达成奖励条件之后，就可以获得资金或是特别的道具等不同的奖励。这是一项相当有挑战性的系统，尤其是对于那些已经玩过前作的老玩家来说，这项系统的加入会让他们热血沸腾。"即使是最老资格的玩家，也能深陷其中，不停地玩上一个又一个小时。"开发负责人如是说。

可以肯定，如果重制版销售成绩优秀的话，那么SEGA很有可能会继续重制《光明力量II》！甚至有可能制作全新的《光明力量》！当然目前只能说是可能，不管怎样，《光明力量》迷们是见到一丝曙光了。



▲奖励系统为原本平背的战斗增加了一份紧张感，这时游戏才是充满乐趣的。

▲其实凭良心讲，本作的战斗画面还是有可以加强的余地的，难道要等下一作再行进化？

www.plumbook.cn

POP'N MUSIC 9 | KONAMI | MUG

PS2 POP'N MUSIC 9 | 2004年2月19日 | 日版

对应POP'N MUSIC专用音乐控制器 推荐玩家年龄 全年龄

文：猫太

每当提起音乐游戏，可能玩家们都会立刻想起音乐游戏的功臣——“《DDR》系列”。的确，当年在家里或者街机厅里最“热”的游戏非它莫属。但大家是否知道KONAMI的人气音乐游戏除了《DDR》外还有哪些呢？猫猫可以告诉大家另外3款受欢迎的游戏分别是以DJ音乐为主题的《BEAT MANIA》、摇滚风味十足的吉他游戏《GUITAR FREAKS》和以下要为大家介绍的系列最新作品——《POP'N MUSIC》。《POP'N MUSIC》在众多音乐游戏中拥有一个很大的优势，那就是跨越一切的音乐种类和轻松容易上手的玩法。新作不但保持了原有的一贯风格，而且还有不少方面得到了强化。虽然街机版的《POP'N MUSIC 9》早已推出，但移植到家用机上依然具有新鲜感。那么新的《POP'N MUSIC》有什么好玩的要素呢？现在就带大家进入这个“Music World”吧！

新要素大检阅

★初期的基本角色增加至65人。（不包括隐藏角色和换装角色）

★在ARCADE选项里增加了“OSUSUME”（推荐）模式的选择，也相当于EASY模式。

★每次回到标题菜单都会随机播放系列的其中一首主题音乐。

★基本歌曲合计71首。（不包括隐藏歌曲）

★每个角色在游戏中都拥有两种结局，结局取决于画面中下方的POP槽是否蓄满。

★在选择角色时不仅可以按L1键和R1键更换成2P，某些角色还可以更换成前作的形象。（选择角色的方法为在选择难度模式时按L1键或者R1键）

★振动功能大大强化，手柄会根据音乐的节奏而振动。

★读盘时间大幅度加快，在选择了音乐后的过场画面里只要按下○键就能立刻进入游戏。

★前作的网络排名模式“SUGOROKU DE8”在本作改变为“ギャンブラ－Z”模式。具体玩法可以查看后文的说明。

选曲画面说明

①当前选择的歌曲 ②该歌曲的难度 ③歌曲说明

④歌曲所属的类型 ⑤有此标记表示该歌曲已经成功演奏过

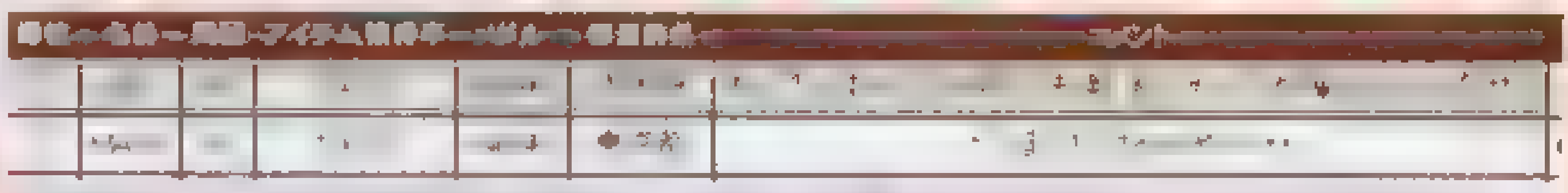
⑥歌曲在模式中可以得到的分数 ⑦现在所选择的角色

“ギャンブラ－Z”模式

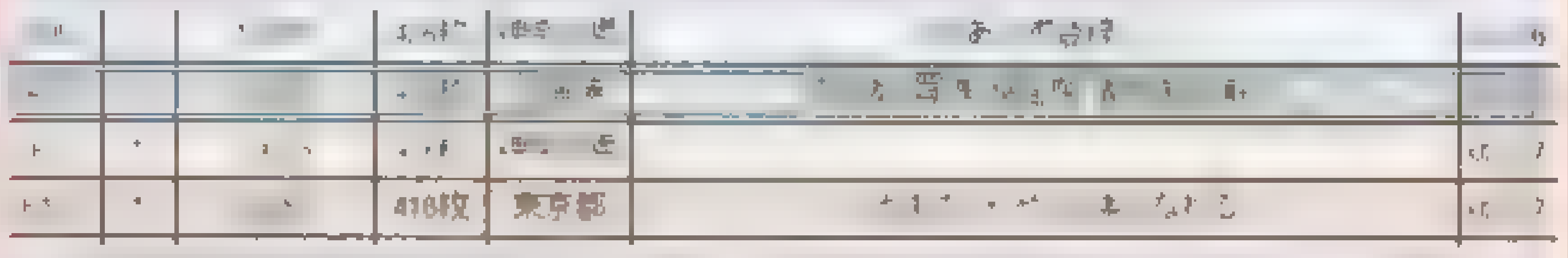
在通过了ARCADE选项里的任何一个模式后都可以进入一个名为“ギャンブラ－Z”的模式。里面类似于《大富翁》，玩家可以按下○键让一个骰子停下来，（画面中一共有4个骰子，能选择多少个就要看玩家通过的是ARCADE选项里哪一个模式了）再按一下就是停下该骰子点数的倍数。这个数字会决定画面中的男主人公最后移动的步数。这个模式的迷宫分成很多层，而每一层也有很多供玩家选择的分歧路线，在这些“十字路口”电脑会给玩家3秒时间决定从哪个方向继续移动。在迷宫中还有不少宝箱，只要玩家经过这些宝箱（经过就可以，不需要在该格停下）就能得到不少好东西。比如隐藏歌曲、金钱（用途暂时不明，估计与网上排行榜有关）、隐藏角色，又或者是隐藏的模式等。有时更会遇到一些BOSS，遇到他们时会进入一首歌曲，无论玩家通过或者失败都可以获得该隐藏歌曲。在模式过后会有玩家已经收集的道具表和道具获得率。最后电脑会给玩家一个密码和用户名，只要把这两个数据填写在：http://www.konamistudio.com/pm9/ie gz_form.html就可以进行网上排名了，玩到一定程度就登陆上去看看自己的努力成果吧！截止日期是2004年3月11日。

▲每一作都会有新变化，不过本作的难度有明显的提升。

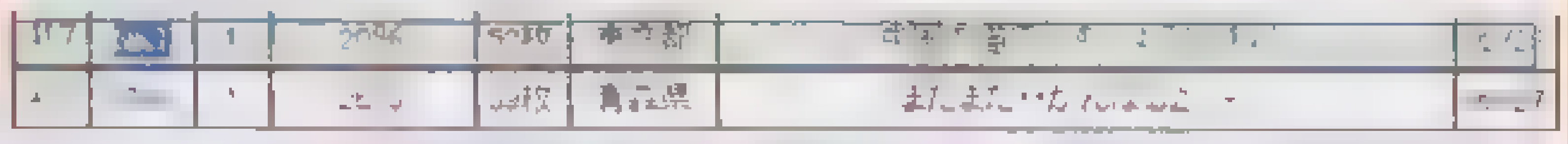
榜上趣闻



▲现居第一名的NEO君实在太厉害了，与第2名相差了一百多周，达人就是这种玩家了……



▲发现香港玩家成绩也不错，但他（她？）竟然直接用香港语言在上面写……（意思为为什么每次都只能拿一枚金币）



▲NKT，猫太的英文简写。现在排行421名，有待努力……

好歌推荐

SPECIAL COOKING

难度： 一般

评价： 与本作主题“咖啡厅”有非常密切关系的音乐。节奏非常轻快，且难度适合熟悉操作后的玩家。不过要注意在音乐的中间速度会突然减慢。

CAT

难度： 偏高

评价： 北条司的著名动画《猫眼3姐妹》的主题曲，相信有不少玩家在玩过此曲后肯定会产生一种非常熟悉的感觉。歌曲的节奏不错，但难度比较高。

©1998 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Studios

www.plumbook.cn

文：多边形

荣誉之战 SCEA ACT
PS2 RISE TO HONOR 2004年2月17日 美版
只对应DUAL SHOCK2手柄 推荐玩家年龄 1?岁以上

荣誉之战

继李小龙、成龙后，又一华人动作巨星登陆家用游戏机，出演国际级游戏中的主角。

人物介绍

KIT YUN

李连杰所扮演的角色，父亲是黑社会龙头，在KIT小时候便被人杀害。KIT长大后成为了香港警察，并被派遣为卧底，在父亲的好友BOSS CHIANG手下做事并监视其一举一动，但最后却卷入了一场黑帮的江湖斗争中。

MICHELLE

KIT的儿时好友，BOSS CHIANG的女儿。但因CHIANG的江湖纷争害死了其母亲，所以只身离开香港去了三藩市，最后为了报父仇而又回到了香港。

BOSS CHIANG

KIT父亲的好兄弟，虽然是黑帮龙头，但为人正直、重情重义，对故友的儿子KIT亲如己出。因拒绝参与黑金幕后交易，被VICTOR杀害。

CHI

KIT的儿时好友，是KIT和MICHELLE的“好兄弟”，虽然只是一个在三藩市打滚的小混混，但十分讲义气，最后为救MICHELLE而牺牲。

KWAN

BOSS CHIANG的手下，一直窥视着CHIANG的龙头位置，并与VITCOR合作杀害了CHIANG，为了得到CHIANG临终前托付给KIT的那封信而不断对KIT进行追杀，但其实他也只是VICTOR的傀儡。

TWINS

KWAN手下的一对孪生保镖，两人功夫了得，特别是双人合击技威力十足，但最后还是逃不了被KIT打败并堕楼的命运。但他俩很重兄弟之情，作为反派人物也呼应了本作品的主题——“义气”。

VICTOR

表面上是KIT在警察部队里的上司，但实际上是一切事件的幕后黑手。他杀害了BOSS CHIANG并且利用KWAN对KIT和MICHELLE进行追杀以阻止自己黑金交易的恶行被暴露，最后被KIT发现并将其绳之于法。

关卡

本游戏十分像一部港式的黑社会复仇电影，按剧情会划分为63个片段，玩家可在CHAPTER SELECTION中选择已进行的片段，其中除了少数几个是过场动画外，其他的都是游戏关卡，而游戏关卡共分有四大类：

▲选择关卡的界面。

1. 格斗关卡

游戏最主要也是最能体现李连杰中国武术造诣的关卡，玩家要对付各种形形色色的敌人，以一对多的情况时有发生，而且敌人经常会出现增援，所以必须速战速决，以免被敌人围攻；在BOSS战中，敌人通常都会闪躲玩家的攻击，所以需要使用一些技巧才能削减BOSS的体力，例如先使用回避反击，待敌人出现短暂硬直便上前给予一套连续技。

▲一个打六个。

▼格斗BOSS战：VS BILLY。

2. 枪战关卡

在游戏中玩家手中的枪是无限子弹的，所以并不需要吝啬子弹，尽可乱开枪。在一般情况下，只要把关卡内的敌人悉数歼灭便可以过关，但在ATRIUM AMBUSH 1、2这两关中的敌人是无限的，玩家要在敌人的枪林弹雨中到达指定位置才可以过关。

▲瞄准敌人发射。

▲枪支BOSS战：VS SNIPER。

& 3DM-SM

©2004 Sony Computer Entertainment America Inc.

3. 逃亡关卡

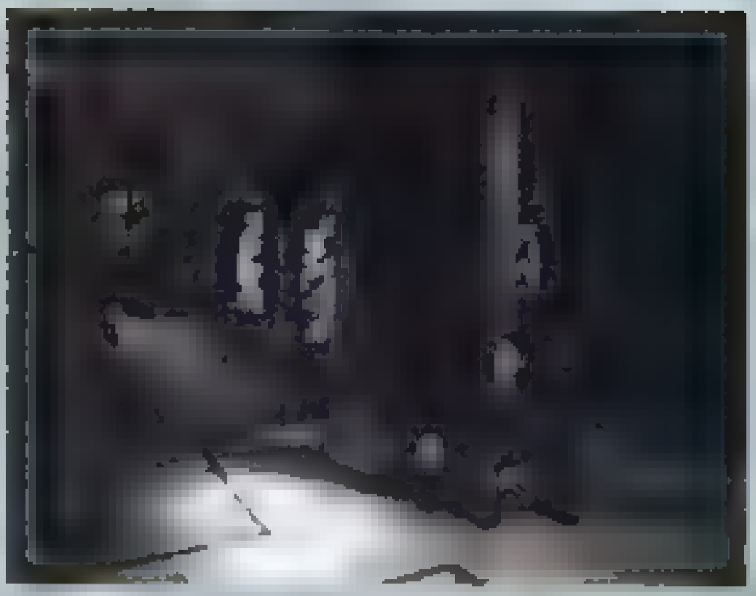
在这些关卡中，玩家只需要做一件事，那就是“跑”，因为在KIT身后的不是机枪扫射，便是炸弹爆炸，玩家只能不断向前跑，并使用R1键越过路上的障碍物。

▲先躲机枪扫射。

▲再避炸弹爆炸。

4. 潜入关卡

秘密潜入或逃出时所出现的关卡，敌人全是警卫，玩家要控制KIT避开他们手中电筒的探照范围，轻拨右摇杆打晕他们或迅速越过他们的巡逻范围，当中需要不少技巧，例如遇到两名警卫协巡的时候，要先用垃圾桶将其中一名击晕，再上前打晕另外一名警卫。



▲躲在暗处，避开探照范围。

动作／操作系统

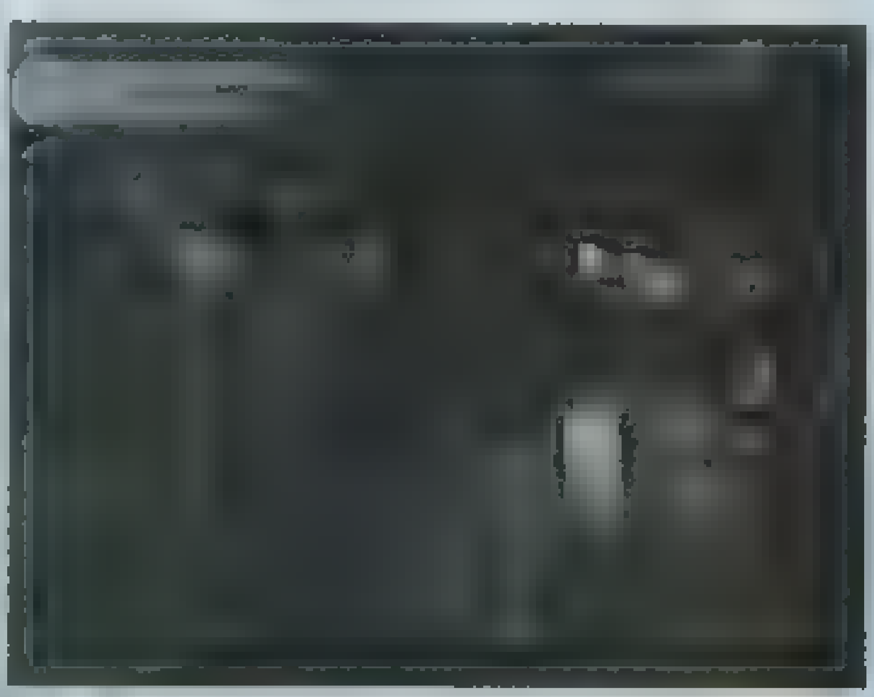
本作的最大卖点就是邀请了中国武术代言人李连杰和在众多好莱坞动作片中担任武术指导的元奎“元家班”来进行3000个以上“动作捕捉”，以达到动作逼真的效果。游戏另一出彩或者说是与众不同的地方就是它的“360度格斗引擎”，只使用类比摇杆和L/R键就可以控制角色的各种动作。只要把右摇杆控制好，就可以使出老外所说的“Chinese kungfu”，踢、拉、抱、拽、搁、推、摇、扫等等武术里的动作样样齐备。而且在一套5下的连续技中，玩家只需往不同方向拨动摇杆，便可以随心所欲地攻击不同位置的敌人。想一想当李连杰被一群敌人包围着，然后在电光火石之间，一套漂亮的连续技过后，敌人一个个地倒下了，那是一件多么赏心悦目的事啊！在游戏中玩家能拾起木棍或烧鹅（汗……）等攻击武器，而且可以双手持械，当持有武器时，KIT的攻击速度会加快，威力也相应提高，更眩的是当敌人过多或过强的时候，还可以使用R1＋右摇杆投掷手中的武器以牵制敌人。游戏还有一个特别的地方，那就是慢动作，详细可分为两类，一是在格斗战中，当一套招式的最后一下打中敌人时，会有慢动作的特写镜头，这看起来很像动作电影里的一些片段；二是在枪战中的子弹时间，这与《马克思·佩恩》里的系统相同，在一个横飞或鱼跃中慢动作地把枪里愤怒的子弹逐颗射出并击中敌人，样子十分帅，很有周润发先生在《英雄本色》里扮演小马哥时的味道。

▲小子，吃我一拳。

▲《英雄本色》？

▲二人协力攻击。

游戏的操作很简单，正如上面所说，只需要使用两根摇杆和L/R键便可以控制KIT的各种动作。左摇杆控制人物移动，右摇杆负责人物攻击。R1键是特殊键，在游戏中经常需要使用，当画面上方出现USE或PICK-UP等等提示时，按下R1键便可做出提示中的动作；在格斗战中，按下R1键可闪躲敌人的攻击，当按下R1键＋右摇杆便可以使用多样的投技，由于在投技的过程会带有攻击判定，所以熟练运用投技会使游戏进程轻松不少。而在游戏中期时MICHELLE会与你并肩作战，对着她使用抓投便可以使用威力不低的双人合击技。另外在某些物体（例如椅子）前按R1键，KIT就会举起该物体并将其作为投掷武器扔出。L1键是附加攻击键，在格斗战中，当ADRENALINE气槽满时，按下L1键，拨动摇杆就可以发动特殊攻击，也就是不设上限的连续技，而且在攻击的同时，敌人动作也会变慢。另外，先按下R1键和L1键，在敌人攻击的同时拨动右摇杆便可以发动回避反击，这一招在被敌人围殴或BOSS战中很有用。



▲ ADRENALINE DIVE。

游戏中还可以进行枪战，右边的类比摇杆是作为瞄准用（瞄准方向，电脑自动锁定目标），按下R2键就可以开枪，在某些掩体按R1键可以躲起作掩护，L2键为切换特殊目标（如油桶、氧气瓶等等），可利用环境中的物体攻击敌人；当锁定好目标和确定移动方向后，按下L1键便可以发动ADRENALINE DIVE，也就是上述的子弹时间，在一定时间内画面空间速度变慢并且KIT变成无敌，玩家应尽可能利用该时间射杀更多的敌人。

气槽解说

红色的是ADRENALINE气槽，蓝色的是BLOCK气槽。

当按下R1键使用特殊技巧（如闪躲、翻墙攻击）时会消耗BLOCK气槽，但稍作休息BLOCK气槽便会自动回复，尽可能不要使BLOCK气槽完全消耗，因为这会使KIT出现短暂的晕眩时间，这期间极容易受到敌人的攻击。当使用回避反击（L1键＋R1键＋右摇杆）或击中场景中的物品（如玻璃）的时候会消耗ADRENALINE气槽，ADRENALINE气槽是不会自动回复的，要消灭敌人才能回复，而在消耗BLOCK气槽的同时ADRENALINE气槽也会有微小的回复。另外，在枪战中的ADRENALINE DIVE必须要蓄满ADRENALINE气槽时才能发动。

场景

游戏中的场景制作得非常细致，在场景内出现的物品大部分都可以给以破坏，而且非常符合实际，电压箱被攻击时会火花四溅；蓄物柜被打后会凹凸；金鱼缸打破后会有鱼被喷出；自动贩卖机被破坏后，罐装可乐会洒满地；就连在街旁吵架的情侣，如看不顺眼也可以给他们两拳。SCEA在开发时有这样的设定，肯定是想让游戏更趋真实，但另一方面也许是为了满足了众多有破坏欲的玩家吧（笑）！

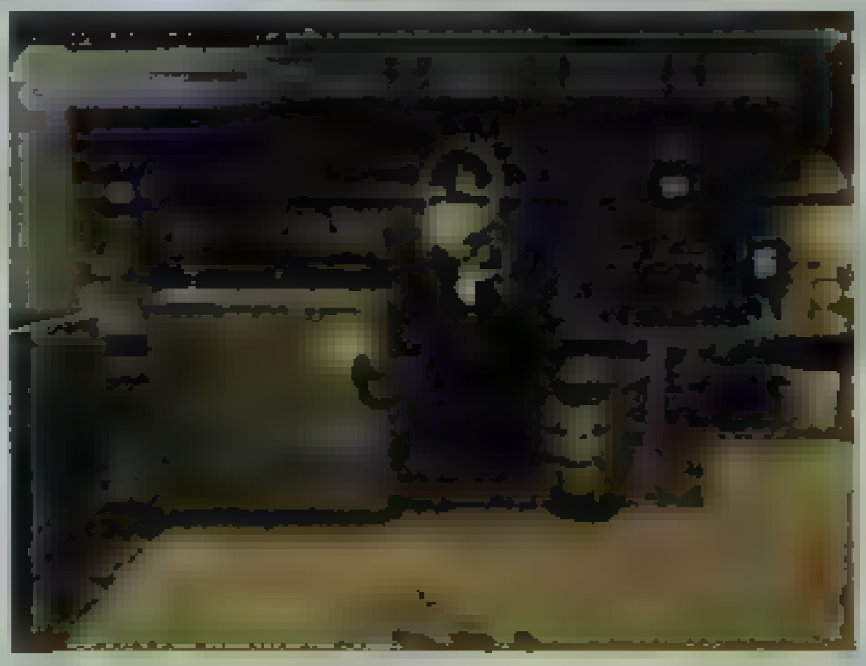
▲细致的场景表现。

心得

1. 游戏里经常会出现以一对多的情形，虽然我们的主人公KIT身怀绝世武功，但有时候过多的敌人也会使其应接不暇，特别是当七八个敌人把KIT围在中间一通乱揍，能站着已很难，更别说反击了。因此，

多边形在这里向大家介绍在以一对多时最好使的方法——翻墙。所谓翻墙，可不是指翻墙逃走哦，而是指在贴近墙壁并出现“JUMP”字样时，按R1键使出的翻墙踢或翻墙压。也就是说玩家控制着KIT面朝墙壁不断地跑，等敌人进入“攻击范围”的时候就使出翻墙攻击给予击倒，虽然样子是难看一点，但是很有效，除了某些敌人和BOSS不管用外，其他的杂兵都可以一招通吃。需要注意的是使用翻墙攻击是要消耗ADRENALINE气槽的，所以当ADRENALINE气槽将要用尽时，便要稍歇一两秒，待ADRENALINE气槽自动回复后，再进行翻墙攻击。但玩家不能过分依赖这招，因为在某些场景是不能使出翻墙攻击，这就需要玩家稳扎稳打，先防御再反击了。

2.ATRIUM AMBUSH 1、2这两关的敌人是杀不完的，必须到达指定位置才能过关。重要的是这两关敌人的火力强大且集中(开枪的声音就好象在放鞭炮)，轻易走出掩体就等于送死，玩家必须步步为营，利用敌人射击停顿的瞬间冲到下一个掩体。但除了办公桌和铁蓄物柜外，其他的掩体都会被敌人的子弹打烂，所以玩家不能在能被打烂的掩体逗留过长的时间，要抓紧敌人每一次的停顿，前往下一个掩体。此外，身穿黑衣服的敌人十分霸道，他们的重机枪一下便能扫去玩家的一大半的生命值，是前进途中最大的障碍，而且他们躲在掩体后，玩家不能直接对其进行攻击，惟一的方法就是使用L2键射击他们头顶上的电视，让电视掉下砸死他们。先射击杂兵蓄满ADRENALINE气槽，再使用ADRENALINE DIVE飞身射击电视，这是一个安全有效的方法，由于重机枪手是不会再出现的，所以把他们消灭后，通过这两关就容易多了。

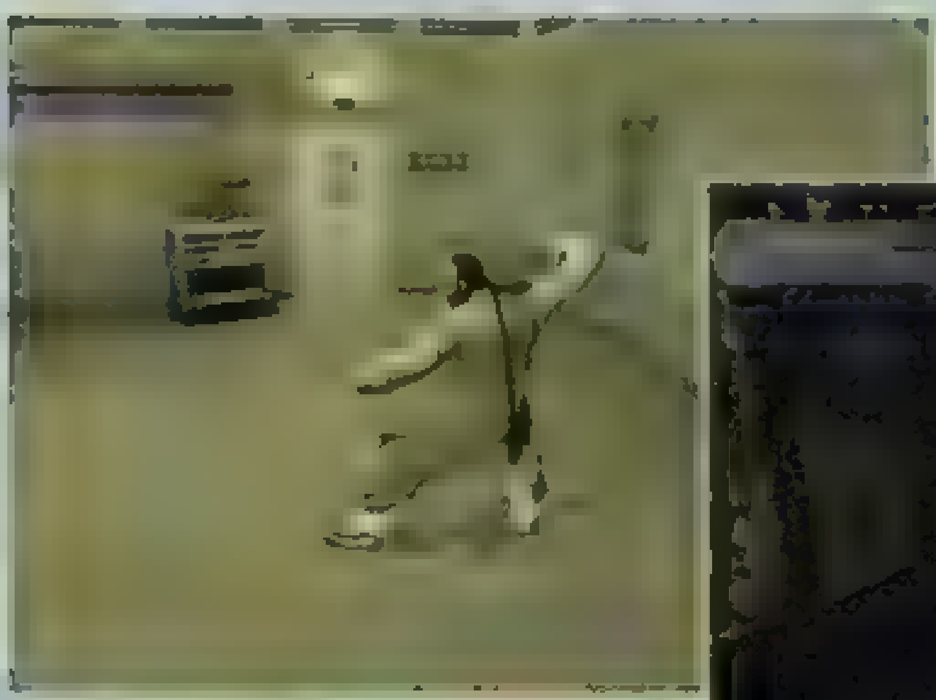

▲射他头上的电视。

▲看看垃圾桶有没有宝物。

3.当拾起椅子等场景物品时，不要急于扔出，按紧R1键可以快速消耗BLOCK气槽并回复等量的ADRENALINE气槽。

通关后的特别要素

当游戏通关后，除了会增加敌人血量和攻击力大幅度提升的HARD难度以及幼年KIT与幼年MICHELLE演武的影象特典外，最特别的便是增加了李连杰曾扮演的角色——黄飞鸿和陈真这两个人物造型。用黄飞鸿造型对付最终BOSS KWAN时候，和他格上几招，然后一个翻身接上一招空中连环踢腿，啊！那不就是佛山无影脚吗？难道真的是黄飞鸿再世……


▲十二姨，帮我照一张COOL的。

▼哇！佛山无影脚。

◀吃我一招飞腿。

▲不要伤心，人死不能复生。

配音

本游戏有英文和粤语两种配音。对！你没有听错，是粤语，而且是很标准的粤语(经编辑部某位懂粤语的编辑验证)，并且言语使用得当，这可能是SCEA为了迎合北美众多的华人而精心设计的。所以多边形在这里强烈推荐此款给懂粤语或想学粤语的玩家，寓游戏于学习啊！当然，不想听粤语的玩家大可选择英文，虽然是少了点恶搞的味道(上述的那位编辑在接触该游戏后曾因大笑而一度出现窒息现象)，但一点都不会影响玩家品尝该款精品游戏的。

缺点

说了这么多该游戏的优点，是应该是指出缺点的时候了。与众多的美版一样，《荣誉之战》同样有着流程过短，可再玩性低的弊病。虽然该游戏有关卡选择模式，方便玩家对喜欢的关卡再次进行挑战，但游戏内的隐藏要素不多，不能引发玩家喜爱寻宝探秘的“劣根性”。另外，使用右摇杆操控人物的攻击这一设定好坏参半，因为很多玩家都不能从容地运用，导致了失误率增多。特别是在被敌人围攻时，如方向控制得不好，很容易被打死。

我做主角，谁敢不玩？

GAME3 游戏立方

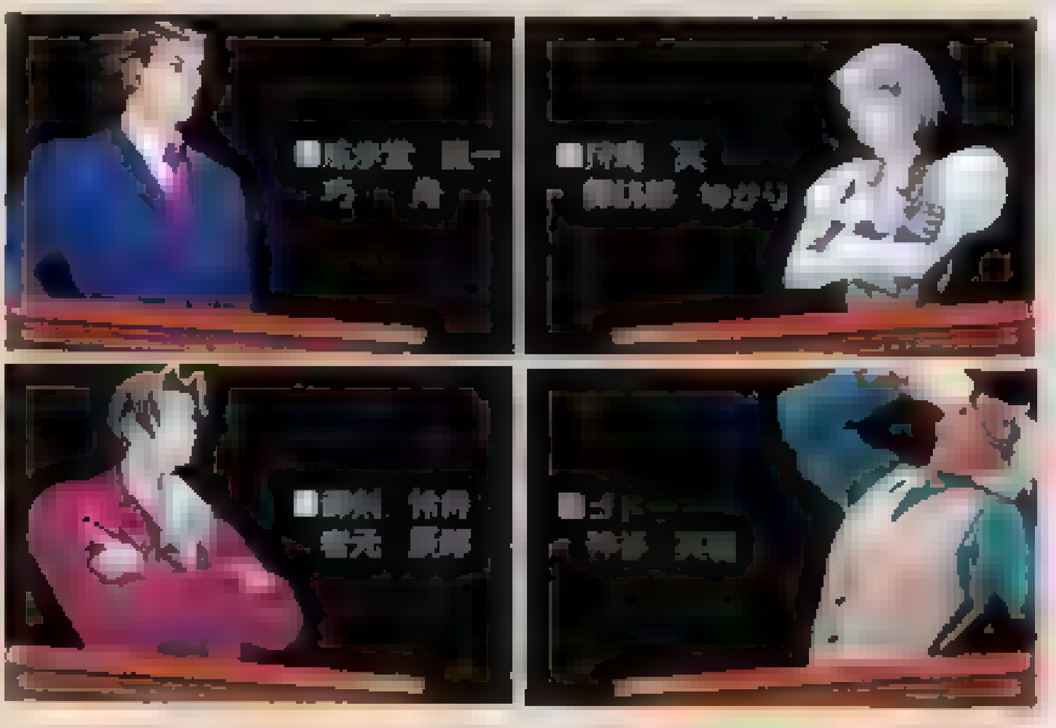
栏目主持：多边形

Email To:game3@ucg.com.cn

多边共享区 File.10

声优的逆转

《逆转裁判》这个新兴的GBA游戏系列即使是不玩掌机的人也应该听过它的名字吧？独特的侦探＋法庭辩论系统、曲折的剧情以及搞笑的对白都是游戏能够迅速吸引大量FANS的根本原因。在游戏中，当主角成步堂龙一在危急时刻高声叫出“异议あり”这句经典台词时，相信每个玩家都会有一种热血的感觉吧？那么到底是什么人在给这款游戏配音呢？现在就让我们来看看——成步堂龙一＝游戏导演巧舟，御剑怜侍＝游戏人设岩元辰郎，狩魔冥＝导演秘书諏访部かおり，最后是在3代中登场的神秘检察官歌德，他的声优居然是——游戏的监督神谷英树！看来这个系列果真是一个制作成本低廉但是利润丰富的优秀之作呀！不过不知道为什么挂名总监制三上真司不来客串一下呢？【阿修罗 提供】



令人垂涎欲滴的《街霸》极品收藏

大家在这张图片里面看到的是CAPCOM公司在《街头霸王》15周年纪念期间推出的一系列《街霸》人物的玩偶，每个人摆出的都是游戏中的胜利姿势，可谓是个性十足！

这套玩具价格不是很贵（官方价格每个大约合人民币85元左右），但是因为只在日本国内发售，而且还是数量不多的限量版，所以想买到也不是很容易的。而最困难的在于这套玩具是随机包装的！也就是说即使你一口气买了12个，也不能保证能拿到所有的12款人物！比如在这张图片里面就缺少两位街霸英雄。据说在日本的疯狂FANS们成立了专门的交换同盟，以供那些买到重复款式的玩家互相交换，可就是这样，能拿到全部12款的人还是少之又少，加之这套玩具的特殊意义，而且CAPCOM已经表示永不再版，所以假如国内有某位玩家已经入手全部款式的话……赶紧把他们锁在保险柜里面加上N个铁锁再请若干彪形大汉24小时值守吧…… （笑）【多边形 提供】

《鬼武者3》创下历史新高！

万众瞩目的CAPCOM战国生存ACTION游戏《鬼武者3》，自行货提前日版一周发售以来，在港台地区获得超高的人气。2月23日，美商艺电（EA）表示，《鬼武者3》日前首卖会人气颇佳，现场准备的400套游戏在一小时之内全部销售一空，同时《鬼武者3》上市两天3万套全部售罄。美商艺电通过与日本方面的沟通，在一周内已经再补上了1万套。不过由于日元升值，第二批货的价格较首批货有提升，令当时未能下定决心的玩家后悔不已。

很多排队购买的玩家表示，因为《鬼武者》整个系列的素质都不错，所以看到《鬼武者3》要首卖会的讯息后就不假思索地来排队了。而且在日本必须预定《鬼武者3》才会得到的幕后花絮DVD，在台湾地区的首卖会现场就有赠送，可谓相当超值。3万套的销量在行货游戏中已经创下历史新高，不知今年夏天的《最终幻想XII》可否打破这一记录。【纱迦 提供】

韩文版《女忍者》大型活动

于今年2月12日发售的《女忍者》韩文版在韩国也具有相当高的人气。最近，韩国YBMsisa会社（韩文版《女忍者》的代理）为了推动《女忍者》在韩国的人气与销量，计划举行一次名为“kunoichi time attack night”的大型活动。

时间：2004年3月20日星期六下午6点至星期日（凌晨几点未定）

内容：《女忍者》全关卡过关卡最速通关，以此选拔出韩国的《女忍者》高手。

预赛：难度为NORMAL，参加比赛的所有玩家同时开始，成绩最好的前8名选手进入决赛。

决赛：在预赛中获胜8位玩家再次挑战全关卡的HARD难度最速通关。

奖品：第一名可以获得四大主机（PS2+Xbox+NGC+GBA SP）以及一款名为Cartan的桌面游戏，其他7名选手均能获得1台GBA SP。参加比赛的每一名选手可以获得特制女忍T恤、特制手里剑和特制海报、特制墙纸等等。

参加条件：参加比赛的玩家必须自备《女忍者》韩文版的正版。

韩国的《女忍者》玩家简直是太爽了！只要到会场就有N多纪念品可拿，第一名还有四大主机……YBMsisa真是大手笔啊！胜负师除了流口水，就只能默默祈祷这次活动能够圆满成功了【胜负师 提供】

文：FullCodes.COM　　编：多边形

PlayStation 2金手指研究系列讲座（三）

——Xploder v4和Gameshark2 v3.1引领无卡金手指潮流

前两期的内容主要是金手指密码版本和金手指密码格式相互转换，第一次接触到这些内容的玩家多少会觉得比较枯燥，但我相信掌握这些知识对你以后更好地使用金手指是有帮助的，接下来的两期给大家讲讲轻松一点的内容。这期我们来讲目前在欧美非常流行的两款金手指，Xploder v4 Professional和Gameshark2 v3.1，内容主要以Xploder v4 professional的特点和操作为主，请如从低版本升级到v4之类的问题不在这里讨论。

另注，上期杂志由于印刷厂的技术原因，误将第二节“金手指密码格式”中极少部分内容删除，请玩家登陆www.fullcodes.com 论坛查看完全版本。

一、Xploder v4 Professional

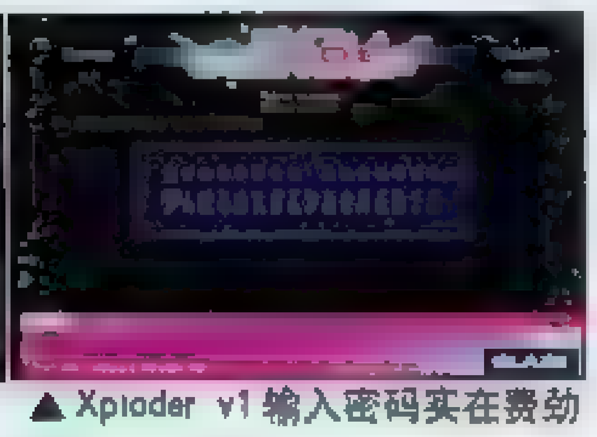
1 几大特点

Xploder v1应该是国内最早被使用的无卡金手指，Xploder v4 professional是这个Xploder系列的最新版本。在目前所有的金手指中，我会首推Xploder v4 Professional，现在我也是在用它。虽然这是一款无卡金手指，但是它有很多的优势，我从下面几个方面来评价这款金手指：

1.1 界面指数：●●●●●

Xploder v4 Professional使用了独有的3D特征，在主界面上你可以得到“水”和“雨”的效果。你可以按住L3并且在屏幕中移动，这个时候你可以看到在屏幕上有一个小点在移动并且形成了水波的效果。如果你按一下R3的话，就可以在屏幕上形成雨点的效果，完全可以带给你一种奇幻的感觉。

▲按R3形成的雨点效果


▲Xploder v1输入密码实在费劲

Xploder v4 Professional比起Xploder系列早期的几个版本v1和v2有非常大的进步。在输入界面方面，也有很好的改善，数字和字母大小非常合适和清晰。

1.2 输入指数：●●●●●

支持USB键盘输入。Xploder系列v4这个版本可以支持USB键盘，配合键盘的使用，你可以更快地输入和编辑密码，摆脱了传统的游戏手柄输入。

智能化输入功能。输入新密码的时候，Xploder v4会默认给出你上次已经输入的密码，这样，你只要修改一两个字母或者数字就可以完成新密码的输入。虽然Xploder v4不支持Xport输入的方式，但这个功能也可以帮助你大大节省输入密码的时间。Xploder v2也有这个功能，但表现得没有Xploder v4 Professional出色。

1.3 使用格式：●●●●●

使用RAW/Xploder格式。这是一个非常大的优势，因为RAW/Xploder格式是所有金手指密码格式的原始密码，那么直接使用RAW/Xploder格式是非常直观的。熟悉密码加密方式的玩家可以在输入密码的同时可以避免一些低级错误的发生，而且也比较容易在输入完毕之后进行校对。

1.4 加密方式：●●●●●

兼容更多加密方式。金手指密码有很多的加密方式，加密方式就是一些规定和定义，有点类似于英语中的语法，以后会详细讲解这个部分。Xploder v4 Professional可以兼容全部常用的加密方式，同时也兼容9开头的必须码。9开头必须码的应用现在已经比较频繁，主要是为了解决一些游戏使用金手指后不能正常保存的问题，例如《荒野兵器 Alter Code：F》就有这样的问题。

1.5 占用记忆空间：●●●○○

占用较大的记忆空间。这是它的一个缺点，因为Xploder系列都是无卡金手指，所以它们都需要配合普通记忆卡使用。这点可以说是无卡金手指灵活性方面的一个优势，但也可以算是一个劣势，因为它实实在在地占用着记忆卡空间，而且Xploder v4特别明显，要占用1.5M左右。不过很多玩家都有多块记忆卡，而且现在也已经有Xport v2这样的好东西，所以我们可以很好地解决和改善这个问题。

1.6 附加功能：●●●●●

更多的附加功能。Xploder v4自带有更多的功能：DVD Region Free，Game Accelerator和Memory Manager Game Saves。

1.6.1 DVD Region Free

▲DVD Region Free功能

这个功能允许你播放所有区码的DVD，解决了DVD区域加密的问题。进入后在6大区域中选择一个，然后“PLAY DISC”就可以了。因为这个版本是Trail Version，所以使用效果有待提高。

1.6.2 Game Accelerator

这个功能会强迫PAL游戏按照60Hz NTSC模式运行或者NTSC游戏按照50Hz PAL模式运行。使用方法非常简单，只要在VIDEO的三个状态(Default，NTSC，PAL）之间选择，然后“Start Game”，放入游戏就可以。记住：并不是所有的游戏都可以有效，这取决于游戏设计的方法。

1.6.3 Memory Manager Game Saves

▲记忆管理界面的帮助信息

主要是两个功能：超级记录拷贝和记忆卡管理。左边窗口是光盘自带的游戏记录，有1200多个的欧版游戏记录，玩家们可以从光盘上拷贝这些记录。右边是记忆卡中的内容。记忆卡管理方面比较实用的功能就是格式化记忆卡。

2. Xploder V4 Professional操作指南

2.1 窗口的介绍

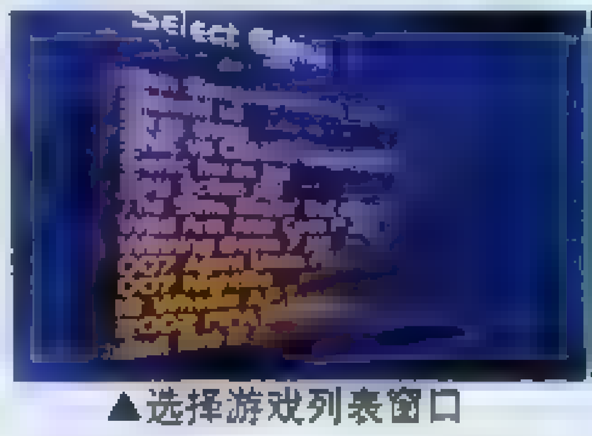
在进行正式操作之前，先介绍几个重要的窗口。输入／修改／删除的操作主要由三个窗口组成：选择游戏窗口、选择密码名窗口和密码窗口，它们是上下级的关系。你可以在某个游戏上用右键和左键进行切换，建议大家先熟悉一下这三个窗口。

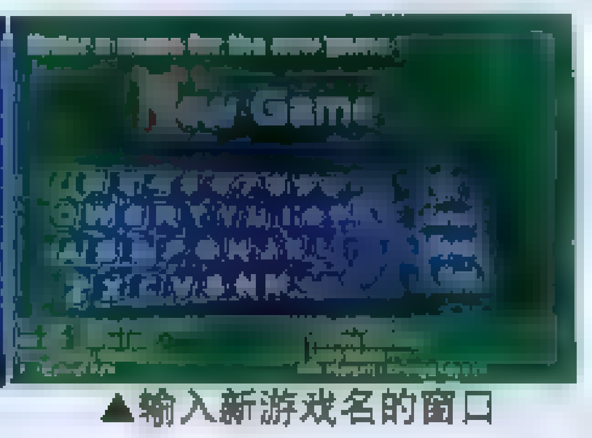
2.2 增加新游戏、新密码描述和新密码

我们以日版游戏《疯狂出租车》(Crazy Taxi)来举例，举例密码如下，括号内的内容是为了便于大家理解下面的步骤：

Crazy Taxi Jap（游戏名）
必须码（密码名1）
901A51DC 0C06D5C5（密码名1对应的密码）
金钱一获得就999,999.99（密码名2）
20138724 00000000（密码名2对应的密码）

步骤1：主菜单上选择Select Game，按“×”键进入到游戏列表窗口。


▲选择游戏列表窗口



▲输入新游戏名的窗口

步骤2：按“○”键进入输入新游戏名窗口，在这里我们输入要增加的游戏名Crazy Taxi Jap，输入完毕后按“Start”键确认输入。此窗口按键帮助在屏幕的正下方可以找到，或者按照如下规定进行操作：

“方向键” – 可以在屏幕键盘上自由移动
“△” – 向前删除1个字母／数字
“□” – 添加一个空格
“L1” – 状态符向左退一格
“R1” – 状态符向右进一格
“×” – 输入字母
“Select” – 键盘的大小写切换
“Start” – 输入完毕确认后返回

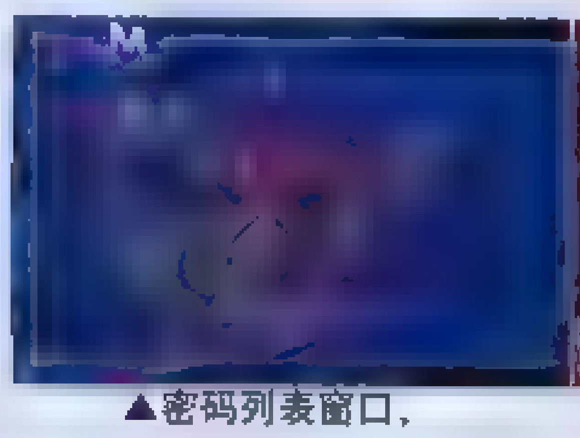
步骤3：自动回到游戏列表窗口，然后在这个游戏名（Crazy Taxi Jap）上按“右”键，进入到该游戏的密码列表窗口（此时是空的)。

▲密码列表窗口

▲输入新密码名窗口

步骤4：按“○”键输入新密码名窗口，我们输入M（M是必须码的意思），然后按“Start”键确认。按键帮助信息和步骤2的操作完全一样。

步骤5：自动回到该游戏的密码名列表窗口，你会发现多了一个名为“M”的密码名，在M上按“右”键，进入密码列表窗口，此时窗口内也是空的。


▲密码列表窗口，

▲输入新密码窗口

步骤6：按“○”键进入新密码输入窗口，输入必须码，即901A51DC 0C06D5C5，输入完毕按“Start”键确认。此窗口按键帮助也可以在屏幕的正下方找到，或者按照如下规定进行操作：

“○”－增加密码值

“△”－删除密码值

“L1”－状态符向左退一格

“R1”－状态符向右进一格

“×”－输入密码

步骤7：回到密码列表窗口，如果这个密码名有多条密码的话，只要再重复步骤6就可以了。

步骤8：按“左”键回到密码名列表，重复步骤4到步骤7就可以增加新的密码名和对应的密码。在这里，我们还要增加密码名2和其对应的密码。

▲保存确认界面，

步骤9：全部输入完毕后，在密码列表窗口按“Start”键，此时出现保存确认的界面。

步骤10：按“×”键进行确认保存，然后自动返回到主菜单。

说明：一个游戏的必须码必须在所有密码名的最前（上）面，也就是说必须码必须是最先建立的。

2.3 修改/删除游戏名、密码描述名和密码

熟练掌握了新建的步骤后，修改和删除操作就非常容易了。

修改操作

步骤1：在游戏名列表窗口上找到你要修改的游戏名，或者在密码名列表窗口上找到你要修改的密码名，或者在密码列表窗口上找到你要修改的密码。

步骤2：在上面按“□”键进入编辑窗口，编辑窗口的操作方法和新建时的操作一样。修改完之后按“Start”确认修改，再按“Start”就会再次出现保存界面，然后自动回到主菜单。

删除操作

步骤1：在游戏名列表窗口上找到你要删除的游戏名，或者在密码名列表窗口上找到你要删除的密码名，或者在密码列表窗口上找到你要删除的密码。

步骤2：在上面按“△”键出现删除确认窗口，按“×”键确定删除，按“△”键是取消删除操作。按“Start”也会出现保存界面，然后自动回到主菜单。

说明：修改和删除操作只能对玩家新增加的游戏有效，光盘上自带的游戏你只能修改游戏名和密码名，无法进行删除操作。

2.4 进入游戏

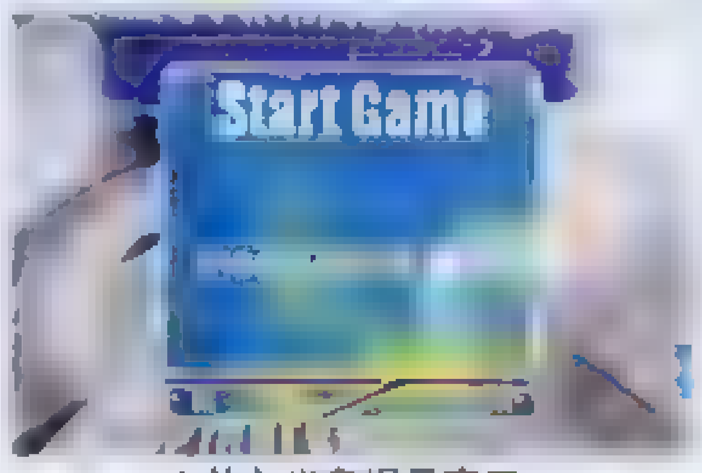
开始进入游戏分为两种情况：使用金手指密码和不使用金手指密码。要使用金手指密码就一定要激活密码。

2.4.1 使用金手指密码

步骤1：在游戏名列表窗口上，把光标移动到Crazy Taxi Jap游戏名上，按右键进入密码名列表窗口。

步骤2：用“×”键在你想使用的密码名上激活，被激活后的密码名会闪烁。M（必须码）是自动被激活的，这是为什么必须码必须放在最上面的原因。（步骤2是有选择的使用密码，你也可以直接在游戏名列表窗口用“×”键激活整个游戏的所有密码。）

步骤3：按“Start”键返回到主菜单，这时在主菜单右下角你可以看到被激活（被使用）的游戏和密码信息。选择“Start Game”，并按“×”键确定。PS2自动出仓，并出现一个确认窗口提示你放入游戏光盘。



▲放入光盘提示窗口

步骤4：放入Crazy Taxi Jap的游戏光盘，然后按“×”键确定。过一会就可以带着被激活的密码进入游戏。

2.4.2 不使用金手指密码

如果不想使用密码直接进入游戏的话，直接进行步骤3和步骤4就可以了。

二、Gameshark2 v3.1

Gameshark2 v3.1是继Gameshark2 v3.0之后的Gameshark2 v3系列的第二个版本，这个版本是分裂细胞的特定版。Gameshark2 v3.1比Gameshark2 v3.0多了一些内置游戏的密码和记录，其它基本一样，这里我用Gameshark2 v3.1来说明。Gameshark2 v3.1的布局和Xploder v4 Professional非常相似，具体的操作方面和Xploder v4完全一样，大家完全可以参考上面Xploder v4的说明使用。这里我归纳一下Gameshark2 v3.1和Xploder v4的异同处。

▲ Gameshark2 v3.1 的封面

▲ Gameshark2 v3.1 的主界面

2.1 相同的地方

Gameshark2 v3.1和Xploder v4 Professional有很多的相同点。

占用记忆空间。它们两者都要占用记忆卡的空间，而且都不小。Gameshark2 v3.1要占用1M左右的空间，而Xploder v4 Professional要占用1.5M的记忆空间。

输入密码方式。两者输入密码方式完全一样。Gameshark2 v3也支持USB键盘输入，而且也具有智能化输入的功能，这方面的表现和Xploder v4一样出色。

使用密码格式。Gameshark2 v3.1除了可以使用Gameshark2 v3格式外，也可以使用RAW/Xploder格式。我在上次的文章中提到对于Gameshark2 v3.1推荐大家使用Gameshark2 v3格式，这是因为为了官方网站统一。大家如果要在输入密码方面偷懒的话，可以尝试用用RAW/Xploder格式。

两个附加功能。Gameshark2 v3.1也有DVD Region Free和Memory Manager Game Saves的功能，不过Gameshark2 v3.1内置的是美版游戏。

9开头的必须码。Gameshark2 v3.1和Xploder v4 Professional一样，也支持9开头的必须码加密方式。

2.2 不同的地方

Gameshark2 v3.1和Xploder v4 Professional不同的地方同时也是不足之处就是在4加密方式方面。4加密方式就是我们常说的压缩码，但Gameshark2 v3.1有自己特有的4加密方式，和其它版本不一样。所以把其它格式的压缩码转换成Gameshark2 v3格式使用的时候，就会有问题。因为目前对它这个特殊的加密方式未知，所以会在实际使用中给我们带来一些不便。

三、Q&A

问：为什么Xploder v1使用RAW/Xploder密码无效？

答：现在一些新游戏密码的必须码都是以9开头，Xploder v1不支持这个加密方式。请使用F开头的必须码、或者有时也可以使用action replay2 v1的密码。

问：为什么Xploder v4 pro使用密码没有效果？

答：有几种可能：1. 密码本身有问题；2. 没有输入或者激活必须码；3. 完全没有激活游戏密码；4. 使用了Codebreaker格式密码；5. 版本不一致的问题

问：Xploder v4和Gameshark2 v3.1选哪一个？

答：基本差不多。个人推荐Xploder v4，因为Xploder v4可以更好地支持4的加密方式（压缩码）。

问：Xploder v1可以用的是AR2 v1码？

答：可以。在日本，Xploder v1是使用AR2 v1格式的，部分加密方式不兼容。为了和官方网站xploder.net一致，建议玩家用RAW/Xploder格式。

影像录制软件 WinDVR3 使用心得

文：ruyiqian

胜负师语：上期读编往来中提到影像投稿的要求后，有不少读者跃跃欲试。UCG的读者中高手如云，只是苦于对影像录制的知识不够了解，不能将自己的绝活儿展现给更多人。这里就由本次在Gamehalo中大显身手的“女忍达人”ruyiqian为大家介绍一些他在录制游戏影像时的心得。ruyiqian表示，由于他接触这方面的长间还不长，只能算是初窥门径，文章中可能会有一些错漏，希望此道高手多加指点。

随着科技的发展、网络的进步、玩家的升级，(这个帽子扣得够大吧？)仅仅用电脑屏幕当电视来玩游戏已经不能满足玩家日益膨胀的精神需求。更多人希望能通过电脑录制自己的游戏过程，以便于收藏、传播或与同好者交流。要想录制比较理想的影像，有几样是不能少的：

(1.电；2.手；3.眼睛……开个玩笑：P)

1.电视卡（注意不是电视盒），本人用的是pinnacle pctv rave.参考价格为430元；

2.一台中高档的电脑。本人配置为：

CPU：Althron xp 2600 oc 3200（对录制质量起着决定性因素）

显卡：3年前的geforce2，32MB（因此可得出显卡次要的结论）

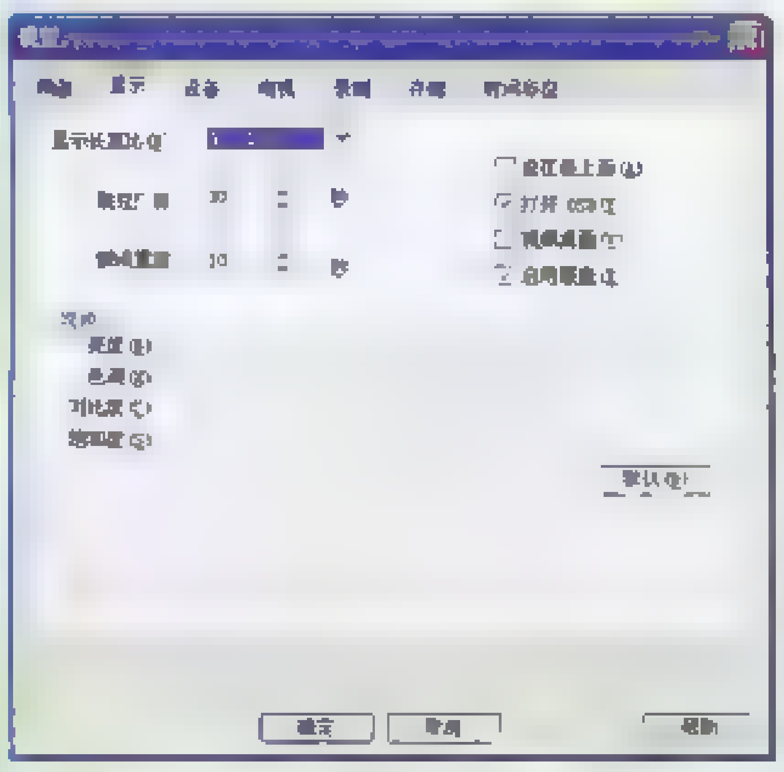
硬盘：80G（对录制质量无影响，但录制过程中消耗较大）

3.一个简单实用的视频捕捉软件。Dscale非常小巧且对机器要求低，但参数设定相对复杂（详情请看UCG 2003年10月A），这里我推荐使用WinDVR3（最好用3代，因为多了很多功能），由于软件名声比较大，所以一般的软件下载基地都有下载。

WinDVR设置简单易用，叫它“傻瓜program”一点不为过，除了亮度、色调、对比度、饱和度等，没有任何视频调控（滤镜等）选项。但不要以为WinDVR设置简单就得不到好效果，WinDVR的自身视频优化系统可以完全胜任画质的高水准呈现任务。值得一提的是WinDVR的视频采集能力和效果，采用自身的Intervideo mpeg2.0编码器，预设好（good）、更好（better）、最好（best）和自选（Customized）视频采集选项，自选项包括VCD、SVCD、DVD等多种预设格式选择和自定义方式，选用很方便。

安装也傻瓜，一直“下一步”，最后“完成”就行了，不过要注意，安装前确认已装有Directx8.1以上，安装后会要求重启。

设置方面嘛，比傻瓜稍微聪明一点儿，就一点儿。

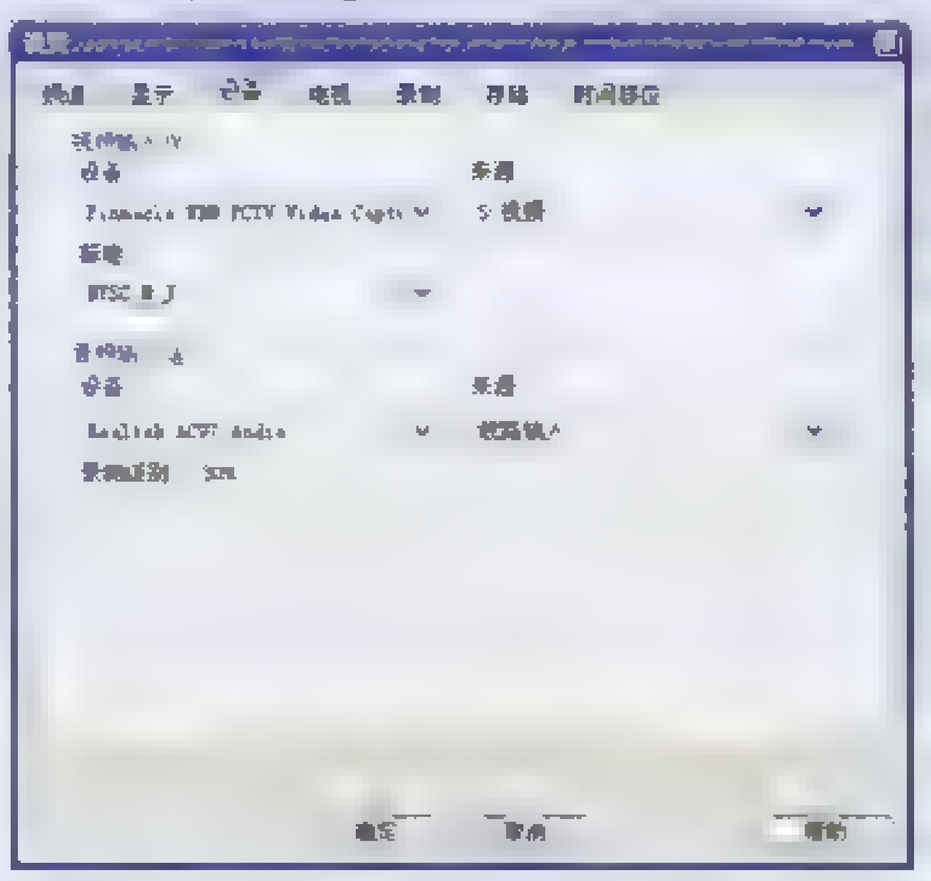


显示栏：显示长宽比，预设4：3，不用动；下面的亮度可以稍微调高一些，其他3项根据自己喜好调整（一般不用动）。

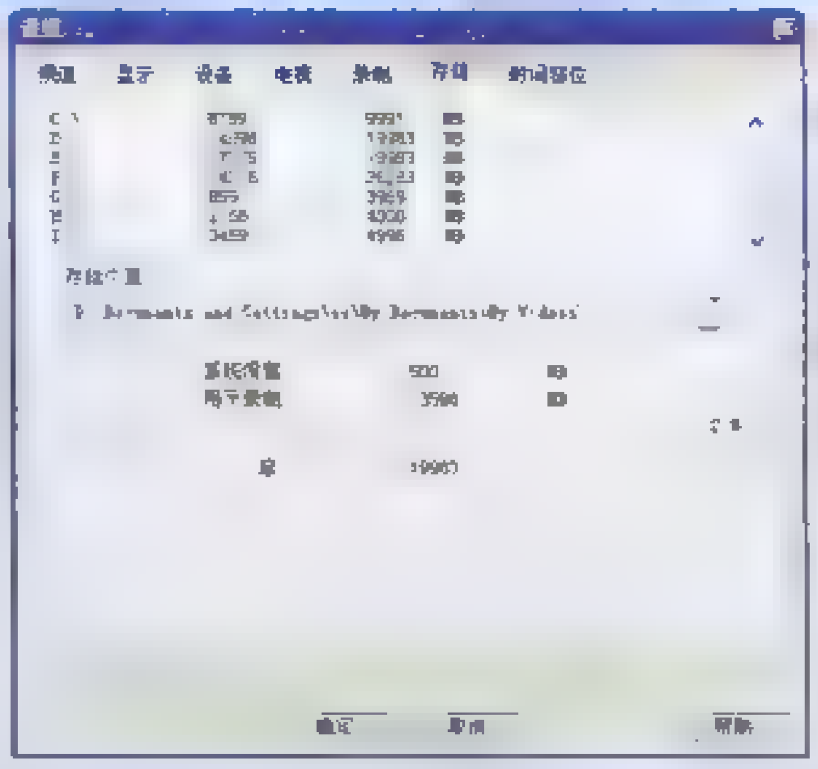
设备栏：会自动选择你所安装的电视卡型号；标准要选择NTSC_M或NTSC_M_J；来源就是指你所连接的端口（建议有S端子线的用S端子）。

下面是声音来源的选择，自动选择声卡，来源是“线路输入”（建议把PS2视频线的2个声音莲花头用转接器转成小头连在声卡的Line in上面）

最下面是录制级别，也就是音量，调到30%左右比较合适。录制完后，建议把主音量调到正中后，再用播放软件试听是否有爆音。如果爆音比较严重，就打开windows的音量调节，然后把Line in一行调小到15%左右，调低主音量也可应付爆音。

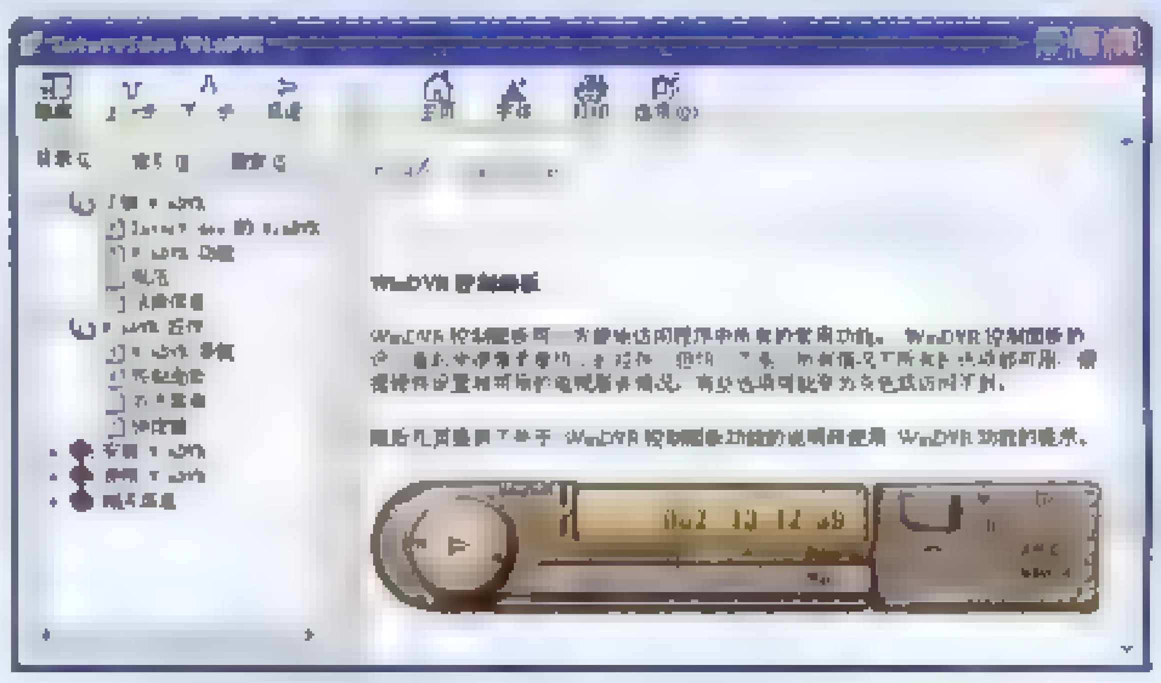


录制栏：这栏的选择比较重要，如果你的电脑配置类似于上述配置甚至更高的话，那不用想直接选择“自定义”的NTSC DVD（720×480）或“最好”（640×480），两者的效果差别不大，只是显示尺寸有差异。如果机器配置不够的话，就要试试“良好”了，再不行就只有“自定义”的VCD了。这里所说的试试，并不是指看录制过程中的流畅度，而是指录完后的效果。例如：我的配置，选DVD质量录制，过程中画面很不流畅，但完成后，用Windows Media Player看，还是非常满意的。也许您要问，录的过程不流畅，那我怎么玩呀？这里我所用的解决方法是：用带AV和S两个端子的视频线，S接电脑，AV接电视，就解决了。如果你本来就是用显示器当电视的，那就只有降低录制质量了，不过问题也不大，因为VCD画质也还是够看的。另外一方面，假设您觉得DVD的质量都不能满足您的要求的话(似乎只能当作假设)，也可以手动配置一个格式，在“自定义”的“配置文件”里，如：DVD质量的采样率为7200kbps，您大可以创建一个9000kbps的SUPER DVD格式，当然前提是您得有个“SPUER PC”。



存储栏：选择一个位置作存储用，空间尽量大。(最好大于2G，以DVD的质量标准来说，1分钟占用16MB)

操作：点击红色圆圈是录制开始，点方块是录制停止，停止后，会让你输入想要保存文件名，此时也可按Esc键取消本次操作（即自动删除当前节目）。



说了这么多优点，也该说说缺陷了，就是……不能做视频剪辑！

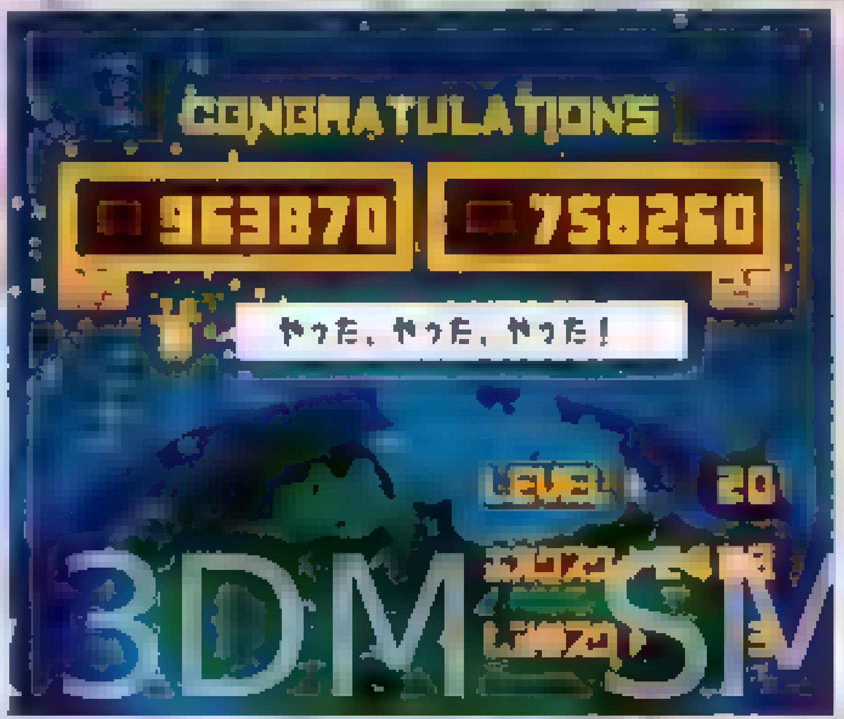
这点比不上PowerVCR，Helix producer和“会声会影”这种集视频采集与编辑为一身的系统，好在视频剪辑软件很多，这里就不多说了。祝大家早日录好令自己骄傲或感动的一幕幕吧！

友情推荐 胜负师

ZOOO

没想到啊没想到，居然连《动物园管理员》都出了PS2版了！原本胜负师只是偶然发现的这个FLASH小游戏，现在居然红遍了大江南北。日本有超过300万人在玩这个游戏，(其中绝大多数是FLASH版和JAVA版的玩家）而国内也有不少《ZOOO》的忠实FANS，其游戏性之高可见一斑。能够推荐这么好玩的一款益智游戏给大家，胜负师也感觉十分荣幸。

PS2版的《ZOOO》除了画面、音效提高了不少之外，在玩法和模式方面与GBA版的差别非常小，把它称之为“GBA的移植版”也不为过。(汗)不过考虑到这款游戏的售价仅为2000日元，似乎也不能要求太多。由于在《掌机王》第七辑中，胜负师已经对GBA版的各个模式进行了比较详细的介绍，这里就只说一下新增的“二人合作”模式，应该说这个模式也是乐趣多多。方块数量一下子变成了8×16。两人可合作进行游戏，同时也可相互比较得分。为了不在二人游戏时出现混乱的情况，合作模式设定为一人消除动物方块的过程中，另一人不能移动方块，这让合作也成为了相互影响，更强调彼此的配合。当然，因为多了一双眼睛，多了一倍的方块，合作模式的难度也比较低，适合不同的玩家参与。兄弟、朋友、家人、情侣，都可以在《ZOOO》中找到轻松愉快的好心情。

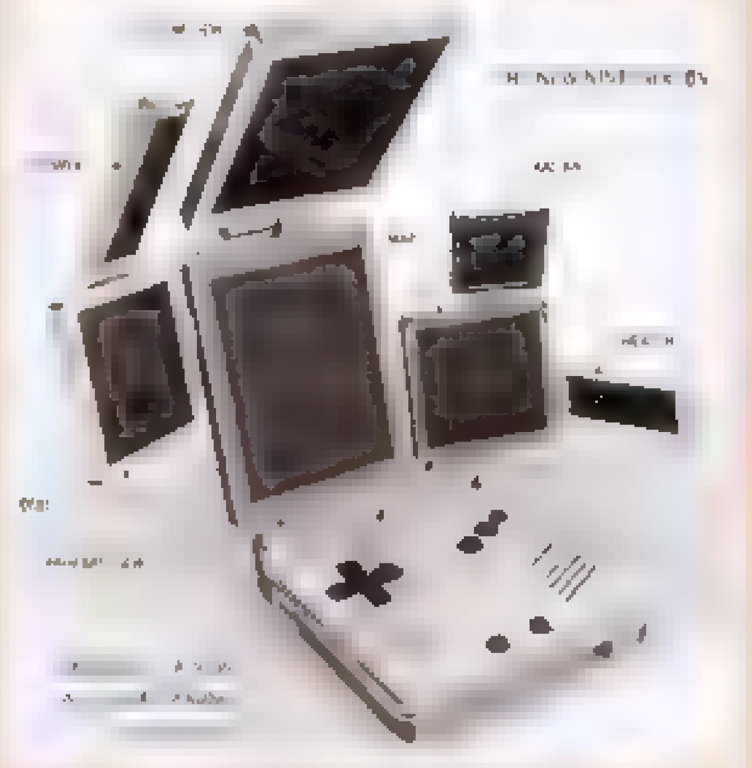


问题小卖部

游戏一族追风难

胜负兄：小弟有一个很棘手的问题。小弟虽有一台PS2，但还想购入一台GBA SP。但是看了最近的杂志后，发现任天堂马上就要在年底推出NDS了！除了NDS，SONY又要推出PSP，那现在要是买了GBA SP，那玩不到半年又要出新掌机了，那些好玩的大作岂不是都要出到新掌机上去，那可怎么办啊？而且看了“一年之计游在春”中，GBA的新作介绍只有两款，这更让我拿不定主意了。胜负兄，请你务必给我一个答复，我现在到底该不该购买GBA SP呢？小弟叩谢了！【杭州 周祺】

胜负师：关于应该买哪种主机这类的问题，在小卖部里可以说是相当常见，这也是让胜负师最为难的问题。毕竟买主机对于多数玩家来说是件大事，攒钱也不容易，胜负师也不敢随便出主意，如果某款主机上的游戏不合您的口味，那小胜不就成了千古罪人。不过这与周祺遇到的情况又不太一样，既然家中有PS2又想买SP，那必定是对SP上的一些游戏有较大的兴趣，现在所烦恼的只是新一代的掌机推出后，GBA会不会就落伍了？（青海的于洋也有类似的苦恼）首先应该确认，GBA在当前是掌机市场的绝对主流，发售3年以来，已推出了近千款游戏，且每月都有数十款游戏推出，因此，你大可不必担心没游戏玩。至于NDS、PSP这样的新潮掌机现在其实还只是镜花水月，一切尚不明朗。而且其首发时的定价较SP也可能高出一大截，有业内人士分析，SONY的PSP定价可能会超过300美元。昂贵的主机与相对较少的软件选择是新主机发卖初期的普遍问题。另外，新主机往往都有一个成长期，这个时期一般都在两年左右甚至更长的时间，这期间，GBA SP可能还会占据较大的市场份额，新作还是不断推出，所以买一台SP再玩上两年应该是没有问题的。买主机跟潮追风其实是比较划不来的，要知道，现在依然有玩家捧着PS或GBC玩得不亦乐乎。只要自己喜欢，没什么好犹豫的。希望以上的这些话对于你会有所帮助。



▲夸张的NDS假想机。

英俊潇洒的胜负师大哥：我有几个关于《Kunoichi 忍》的菜鸟问题。

①EASY难度中的第8关的第2个胧币为何我找不到？攻略上说的是离出口不远的房间内，是指哪间？我发现了一间房子，但那房子内只有个箱子，箱子里是卷轴啊！拜托了，胜哥。

②我想问问关于乔武藏的入手方法，书上说的是通过88个关卡，但我数了数，数字好像不对啊。3个难度模式39个关卡，3个附加关卡24个，加起来才63个。【李晔】

胜负师：①这个房间的门要打破了才能进入，离出口（电梯通道）确实很近，只是房间的门不太明显，请再仔细找一找。

②所谓的88个关卡是可以重复的，就算你一开始连打88次第1关，乔武藏也会出现的。

胜负师大哥：小弟有个问题想请教阿修罗大哥，在《凯恩的遗产 挑战》中，Raziel在沃雷德的别墅中取得Water Reaver后该怎么走？我几乎绕遍了别墅还触发不了剧情！望阿修罗大哥指点！【jennety】

阿修罗：如果没有记错的话你应该到过一个门口有很多烛台的地方，先用Fire Reaver将所有烛台点燃，然后按照地面上图案的提示，用Water Reaver弄灭其中的几个就可以打开大门了。《凯恩的遗产》中的谜题设计还是比较巧妙的，请多观查周围环境，找出一切可疑的东西。

胜负师你好，小弟有个问题请教，就是对于以前生产的只有射频接口的电视机，应该怎么玩PS、神游机或PS2、NGC等主流机呢？谢谢！【天堂任鸟飞】

胜负师：这位仁兄难道还保留有只有射频接口的古董电视机？那可是FC时代的主流啊！要拿它来接PS等游戏机也不是不行，买专用的制式转换器就行了。只是这效果……我建议老兄还是买一台电视吧，国产的25英寸纯平1000元以下就能搞定，那玩起来可爽多了。

胜哥，这次我有2个问题，希望您在百忙中抽点时间解答。

①《仙乐传说》的魔武器问题。攻略介绍了各个武器的所在，但是有一把魔杖，我实在找不到。攻略上写了那魔杖是在天空之城里，是不是有重力迷宫的那个地区？

②《红侠乔伊》的问题。我选了乔伊的女朋友通关时，为什么剧情对话时，有很多杂音，像是有很多人在同时说话，是不是我的版本问题？我买的是再生版。【tianyu chen】

胜负师：①要得到魔杖的话，要在收集齐8件魔装备后去フラノール与アビシオン对话，然后去ハコネシア岬与コットン老头对话就能得到，与天空之城无关。

②这是个搞笑的设定，并不是什么版本问题。怀疑是将原话用混音器改成颠倒着播放的效果，所以听上去会非常怪异。不知道这是不是神谷英树的恶趣味呢？

敬爱的胜负师大人，小人有个问题请教：《鬼武者 无赖传》里一共有几个隐藏人物啊？（我现在已经有19个人了）有没有杂贺孙市？有的话怎么打出？望尽快回复，多谢多谢！【宝宝之羊】

胜负师：《鬼武者 无赖传》的隐藏角色一共是12个（不同服装和不同形态的角色算1个），也就是说一共有24个角色。其中有杂贺孙市，出现打条件是对战模式打200场之后，杂贺会乱入挑战，将其打败就可以使用了。

胜哥，你好！前两期看过《月下》的增高鞋“广告”后让我想起了一个很久以前就想问的问题，《月下》中有一把受诅咒的剑，这把剑因为没有攻击力，砍敌人没有效果，它到底有什么用啊？如何解开诅咒？【无尽的华尔滋】

胜负师：这把剑的确是相当古怪，使用时只有挥剑的动作，却伤不了普通敌人分毫。阿修罗曾将此剑与其他剑配合使用，也没试出个所以然来。这里有两种说法，但均未得到证实，一种是该剑在使用一定回数后，诅咒就会解开，会变成一把攻击力相当高的剑；另一种说法是此剑对圣属性的怪物有一定确率的必杀效果。但这只是传闻，所以不必花大力气去尝试。或许这剑和增高鞋一样，没什么实际用途也说不定哦！

胜负师你好，我玩了不少游戏，但一直不知道人物状态栏里的STR、DEX、INT等等是什么意思？它们都是什么的缩写啊？【长春 KID】

胜负师：关于能力的缩写我想对于经常玩RPG和SLG的玩家来说就算不知道原词是什么，也应该知道基本的意思，这里就举几个最常见的说一下。HP=hit point，体力；MP=mana（magic）point，魔力；TP=tech point，技力，技能值；EXP=experience，经验值；STR=strength，ATK=attack，这两个一般都表示攻击力；DEF=defence，防御力；DEX=dexterity，AGL=agility，这两个都是敏捷度（素早）；INT=intelligence，知力（影响魔法攻击力或防御力）。还有不少能力缩写，视具体游戏而定。

胜负师你好，最近我在玩《格兰蒂亚X》，真是很耐玩，系统也很复杂，不过越复杂我越喜欢。(^_^)我想问一下最强的魔法蛋应该怎样才能合成出来？我合来合去总是在几种中级蛋上徘徊，请你帮帮忙。【Email提问】

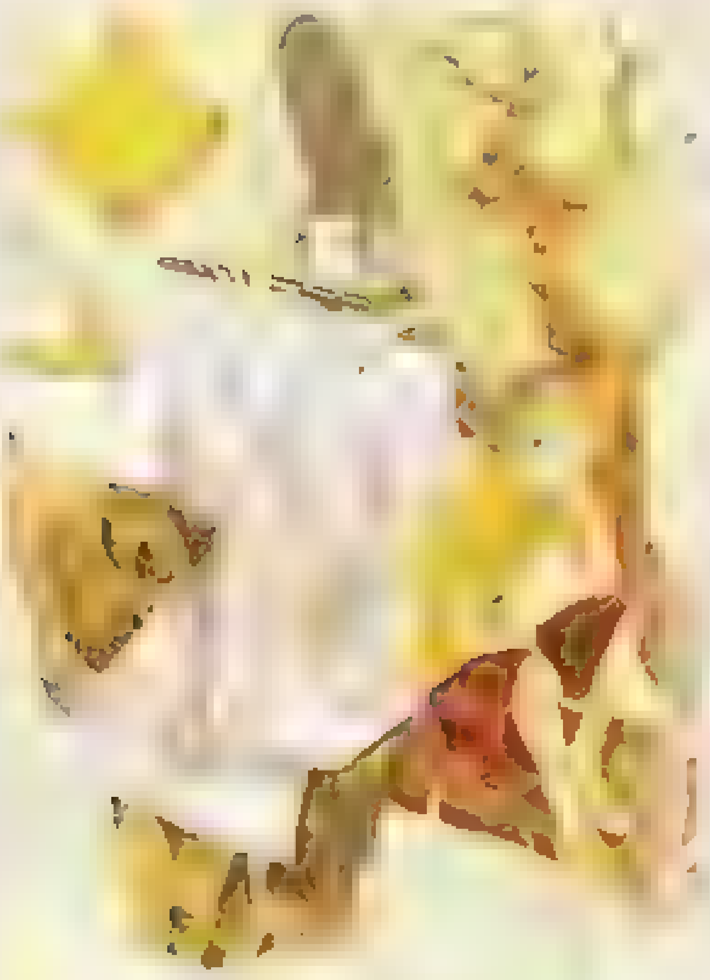
胜负师：《格兰蒂亚X》这个游戏纱迦研究得比较多，他说要是想完全说清魔法蛋的合成规律，那就算花上两页也写不完。游戏中的最强魔法蛋有三种，分别是カオス、ホーリー和エーテル，每种都需要数十个初级的魔法蛋按照一定顺序反复组合才能聚成一个，过程相当烦琐。如果有兴趣，可以参看UCG去年推出的《PS2专辑》，上面列有最强魔法蛋的组合方法。不过列出的也只是方法之一，你可以参考一下，并自行研究更多、更省事的组合方式。

邪魔院

主持人：邪魔天使

皆（みな）さん、こんにちは、麻生環（あそう　たまき）…じゃないんです。へへ、最近（さいきん）、またニュースの女（おんな）を見（み）たいなって。保奈美（ほなみ）ちゃんちょうカッコいい！でも、時間（じかん）の都合（つごう）で、なかなか見（み）られない。ちょっと残念（ざんねん）ですね。まっ、どうせいいゲームがいっぱいあるから、もういいわ。（大家好，我……不是麻生环。嘿嘿，最近又想重温一遍《新闻女郎》了。铃木保奈美真是太帅了！不过时间上不是很允许，所以也就成空谈咯。虽然有点遗憾，但好在还有很多好游戏，那就算了。）不知道各位读者是不是跟邪魔一样，最近被好多游戏压不过气来呢？幸好《机战MX》延期，不然真的不知道这几个月该怎么活下去了。哦呵呵呵呵呵～在此强烈推荐《影之心Ⅱ》这款游戏，绝对的佳作！外加充满着制作人的恶趣味，一定不会让各位玩家失望！（^_^）

改（あらた）めてこんにちは、好（す）きなスポーツが水泳（すいえい）だった邪魔天使です。（再次向大家问好，喜欢的运动是游泳的邪魔天使！）最近重新捡起了好久没玩的《宿命传说2》，重新玩又有一番新的感触，玩法也有了一些变化，看什么时候再通关一遍吧。（星夜：不要给我玩什么《宿命2》了，老老实实把《星海3》的300个战斗收集收集完了先！）



——交（まじ）わらざりし命（いのち）に、今（いま）齎（もたら）されん刹那（せつな）の奇跡（きせき）！時（とき）を経（た）て、ここに融合（ゆうごう）せし未来（みらい）への胎動（たいどう）！義聖剣（ぎせいけん）！僕（ぼく）は…過去（かこ）を断（た）ち切（き）る…散（ち）れ！真神煉獄刹（まじんれんごくさつ）！

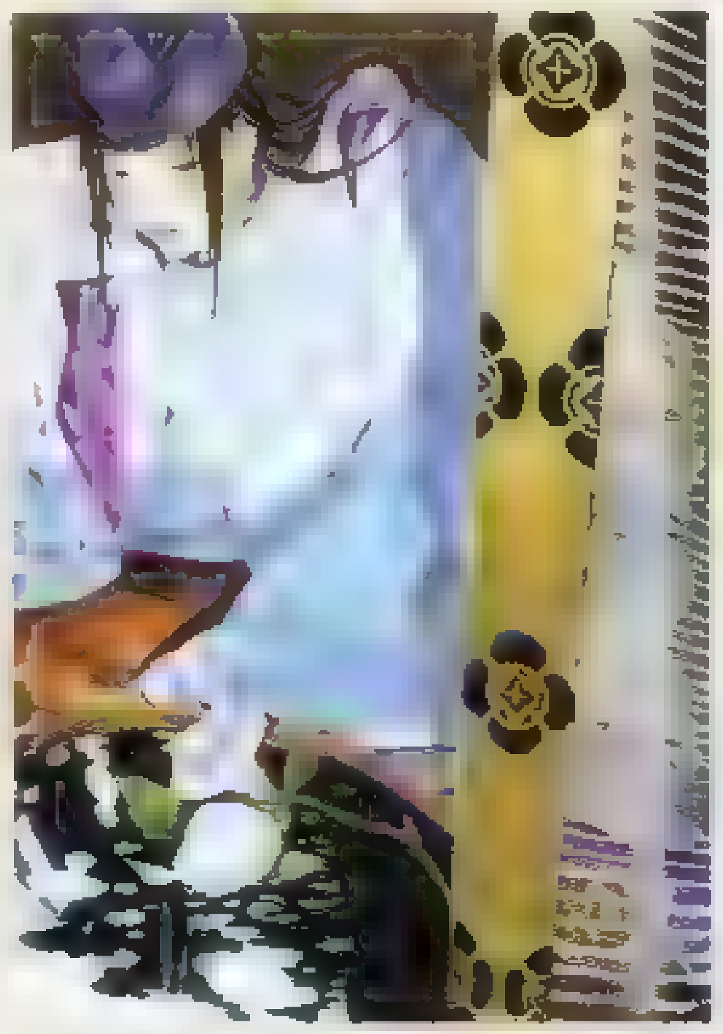
——没有交集的生命，现在无法得到刹那的奇迹！随着时间的流逝，在这里融合迈向未来的胎动！义圣剑！我……要斩断过去……消失吧！真神炼狱刹！

相信玩过《宿命传说2》的玩家对这句话一定印象深刻！三周目在天地战争时期，朱达斯是里昂的身分被发现后他就可以发出这招秘奥义了，虽然最后的追加只有五分之一的机会，但为了看到他脱去面罩的那一瞬间，无数玩家废寝忘食。在这句话中有几个日语古语（ざりし，等于现代日语中的なかった；齎（もたら）されん，等于现代日语中的もたされない），所以听起来别有一番风味。顺便说一句，这句话在日本的游戏名台词里的排名还是非常高的哦。（绿川大人无敌啊！\^o^/）

——チガチヲコバム。ココロガココロヲクダク。キセキハオトズレナイ。ユメナド…ソコニハソンザイシナイノダカラ。義聖剣（ぎせいけん）！アラガウカ！（血が血を拒む。心が心を砕く。奇跡は訪れない。夢など…そこには存在しないのだから。義聖剣！抗うか！）

——血抗拒血，心将心粉碎，奇迹不会到来，因为梦……是不存在的，义圣剑！你还想反抗吗！

与上面那句是成对的，朱达斯在念上面的台词时，屏幕上就会出现这句话，不过都是以片假名的形式出现的。看到这些话，不仅给这名悲剧性角色又增添了几分悲情成分，如此着重刻画这名角色，也难怪他获得"《传说》系列"人气第二的排名了。（什么！才第二？别慌，第一是里昂，还是他。^_^b）



——みんな私（わたし）のためにどうか死（し）なないで、お願（ねが）い。

——大家不要为我而死，拜托了。

《女神侧身像》中对阿莉一战中华露基尔所说的台词，呵呵，难得她有这么软弱的一面啊。以前我们说过，"ために"接在连体形后面表示"为了……"。而"どうか"是表示一种强烈的愿望，后面多是跟"ください"连用，这里的"死なないで"是省略了"ください"，说完整应该是"死なないでください"。

名字的逆转 2

上期的人名大家看了是否有所感触呢？这次我们接着来。不知道各位玩家已经玩到哪一章了，不知道看到了那个巨胖的比丘尼没有。什么？太胖，怖すぎ？直接跳过这个人物了？唉，可惜了，她的名字可是著名的"ビキニ"哦（虽然写成汉字是"毘忌尼"），也就是夏天我们可以在海滩上看到各位MM穿着的那东西——比基尼。不要害怕，就是这样的。还有一位就是"うらみ"小姐，"うらみ"的读音和"恨み"（憎恨）是一样的，看来这名小姐有着很强的怨念吧。另外一名就是"尾並田（おなみだ）"，这个可是和"お泪"（眼泪）的读音又是一样。怎么样？《逆转裁判》中的人物名字还有一番学问的是吧？不知道在《逆转4》、《逆转5》中又会有什么稀奇古怪的名字出来，不用说了，一定很好玩的。

另外还告诉大家一件有趣的事情，那就是《逆转》的人物设定画师（注：男性）在画《逆转3》时买了N本女性向杂志（注：全BL）作参考，顿时遭受店员和同事的双重"B4"目光的攻击，真是可怜哪……

日语Q&A

Q：在翻译时，外来语中的"ル"到底是翻译成"鲁（露）"还是"尔"呢？

A：这个问题就要具体情况具体分析了。比如在翻译人名时，如果"ル"在中间，这里以《纹章之谜》的主人公"マルス"为例，他的名字英文写出来是"mals"，此时"al"共同组成一个音所以这里翻译成"尔"比较好听；而"ルナ"则不同，英文写的话就是"lunar"，"lu"的发音想必大家都知道应该是[lu]，所以这里要音译的话就应该是"露"了。不过刚才说过，翻译要适时而定，有时为了好听那就要经过一些调整。比如刚才的"マルス"，在国内玩家中既有叫"马鲁斯"的，又有叫"马尔斯"的，这就因人而异了。

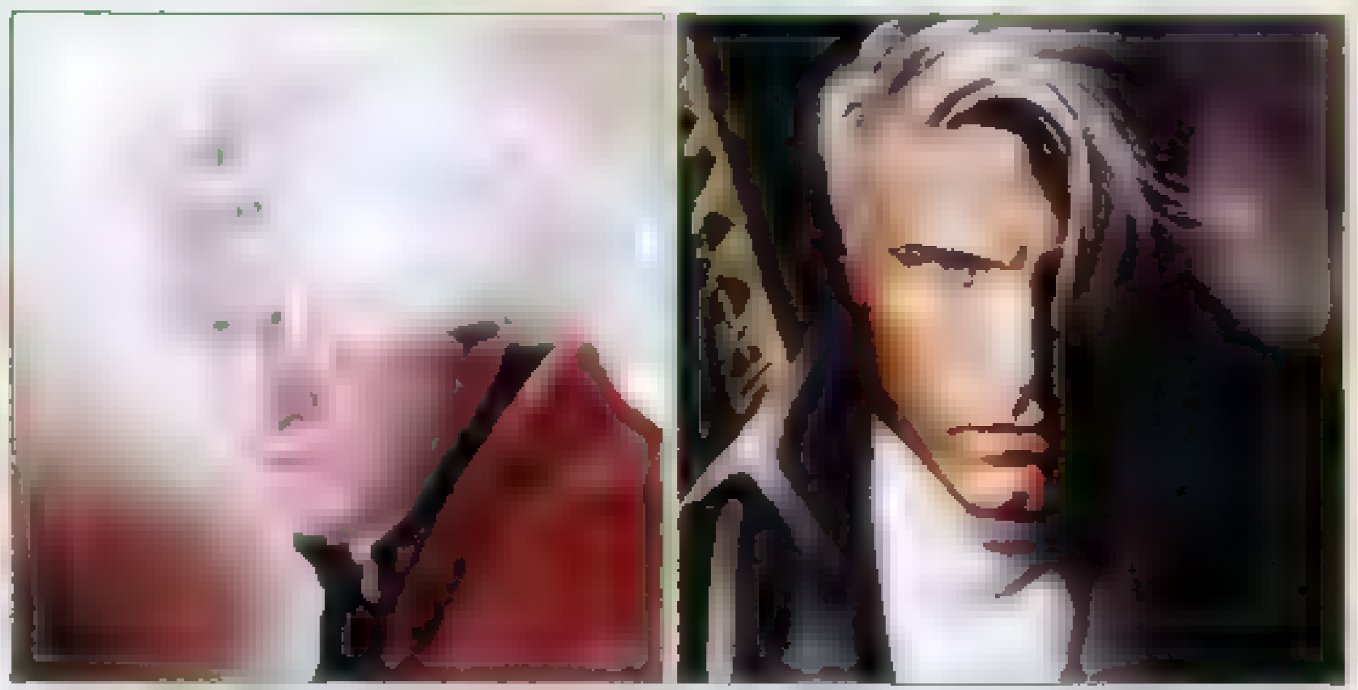
Q：我经常在游戏中看到什么"すいません、すみまへん"的说法，难道是"すみません"（对不起）吗？

A：没错，这写说法就是"对不起"的意思，不过"すいません"是口语（因为读起来方便嘛），而"すみまへん"则是关西方言。说起关西方言，里面好多词原来是サ行的读音都发ハ行的读音了。最有名我想应该就是《樱大战》中李红兰的"大神（おおがみ）はん"了吧。不过说起来为什么游戏中的中国人都说关西方言啊，桂拳崇也是……

SOUL的秘密花园

本期关键词：同人画

《漫画英雄对CAPCOM 2》的同人漫画，两位大哥级人物竟然躲在一角闲言碎语，看看樱那可爱的表情。上面的对话已经被SOUL“汉化”了 (*^_^*)



《鬼泣》主角但丁还有他老哥真是酷啊……等等，他们俩是谁……哈哈，经常关注好莱坞影星的玩家一定觉得他们俩很面熟吧？这两人一个是休·杰克曼（《X-MAN》中的爪子人），一个是本·阿弗莱克，这两人的脸的确很酷。《鬼泣》的电影要是真的请到他们来扮演戏中的角色，那真的可以算是成功一半了

新近推出的《龙珠Z2》和上一作《龙珠Z》一样在全球大热卖。鸟山明的漫画果然和金庸的小说一样每隔几年就要掀起一股新的热潮！这些都是可以让人类感到自豪的作品！

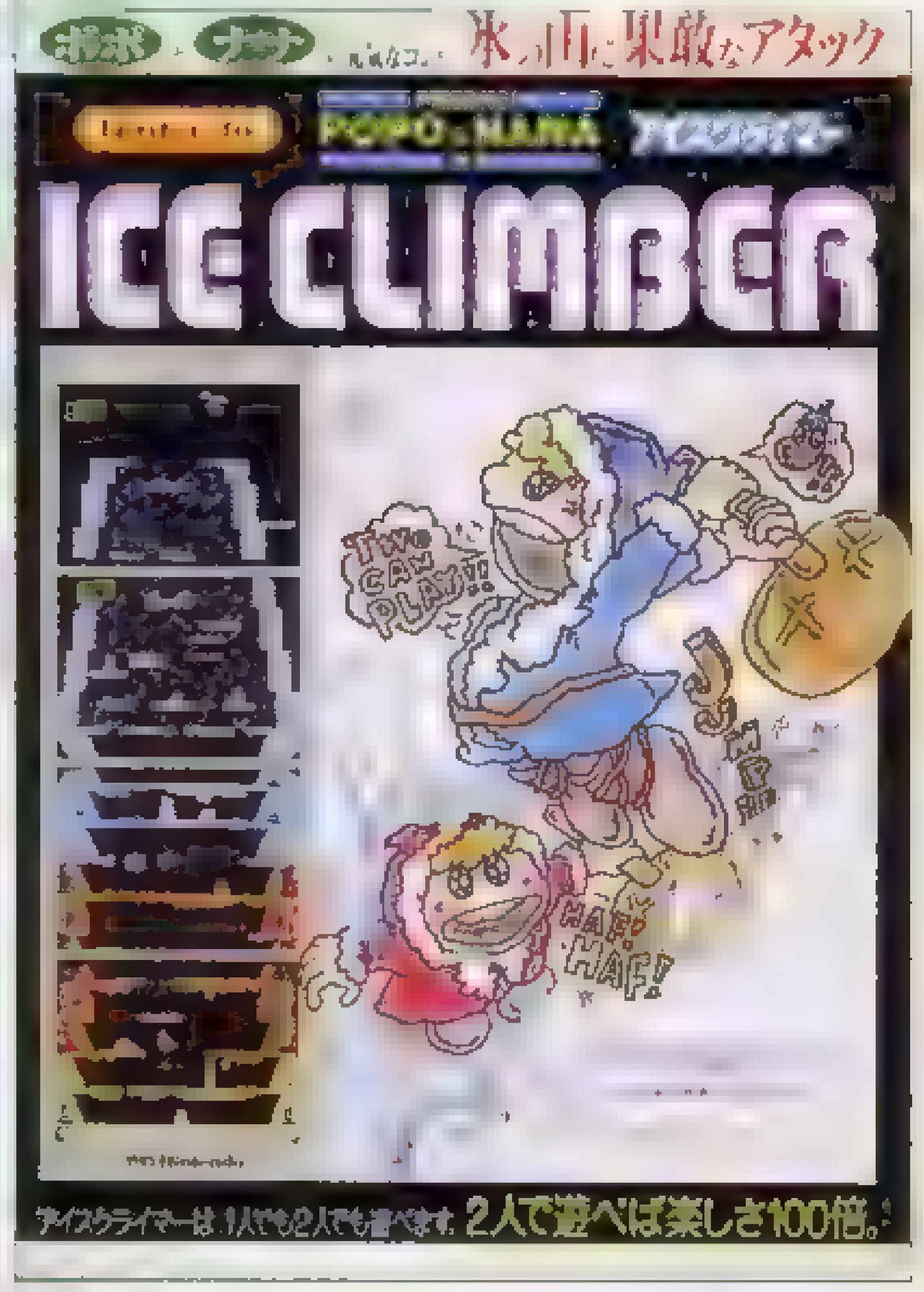
来自FALCOON的插画，阿童木之FALCOON风格版。3月底PS2上就有最新的阿童木游戏玩了，大家不要错过啊

来自名家kaneda的一幅插画，题材是《龙战士Ⅳ》。《龙战士》是CAPCOM历史最长的一个正统RPG系列，希望他日该系列能再有出头之日

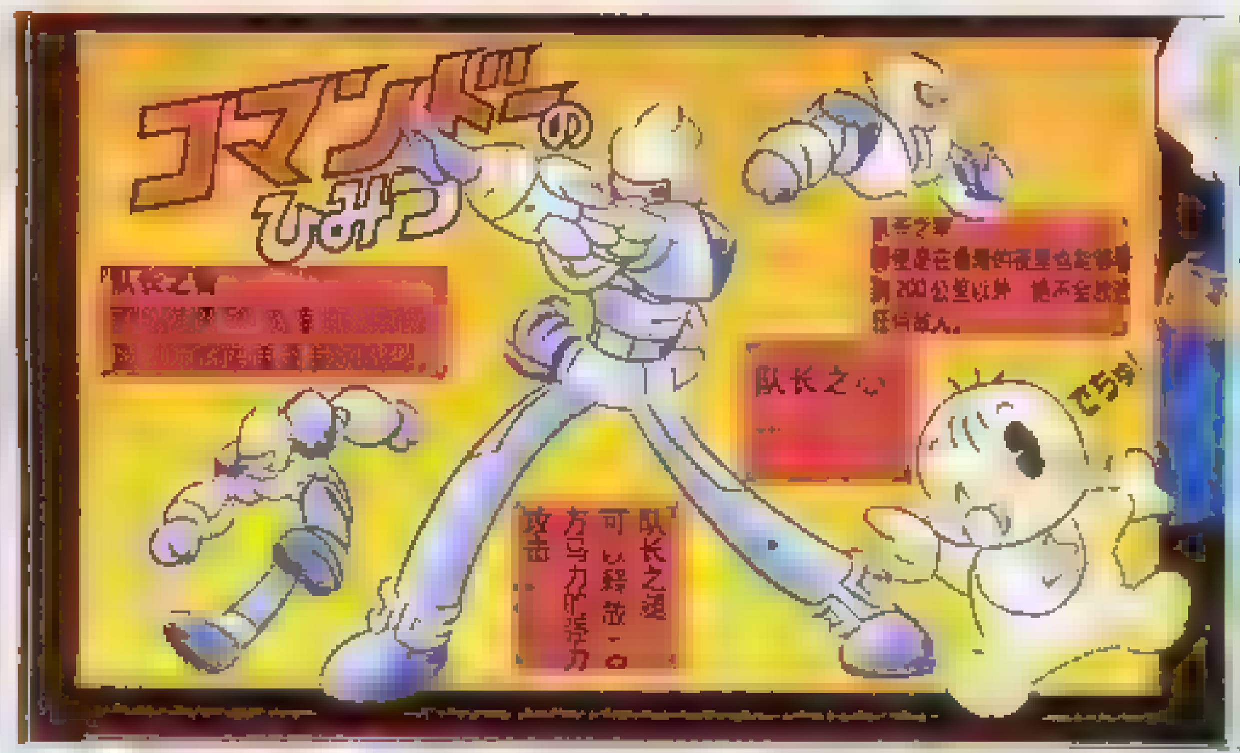
当年SS上的A·RPG《公主的皇冠》的同人画，画技相当高，不论是画的构图还是人物的动作都非常到位。

同一位作者的画，这次是SS女性角色大集合。最远处的是《飞龙RPG》、中间的是《格兰蒂亚》，左侧的就是《公主的皇冠》

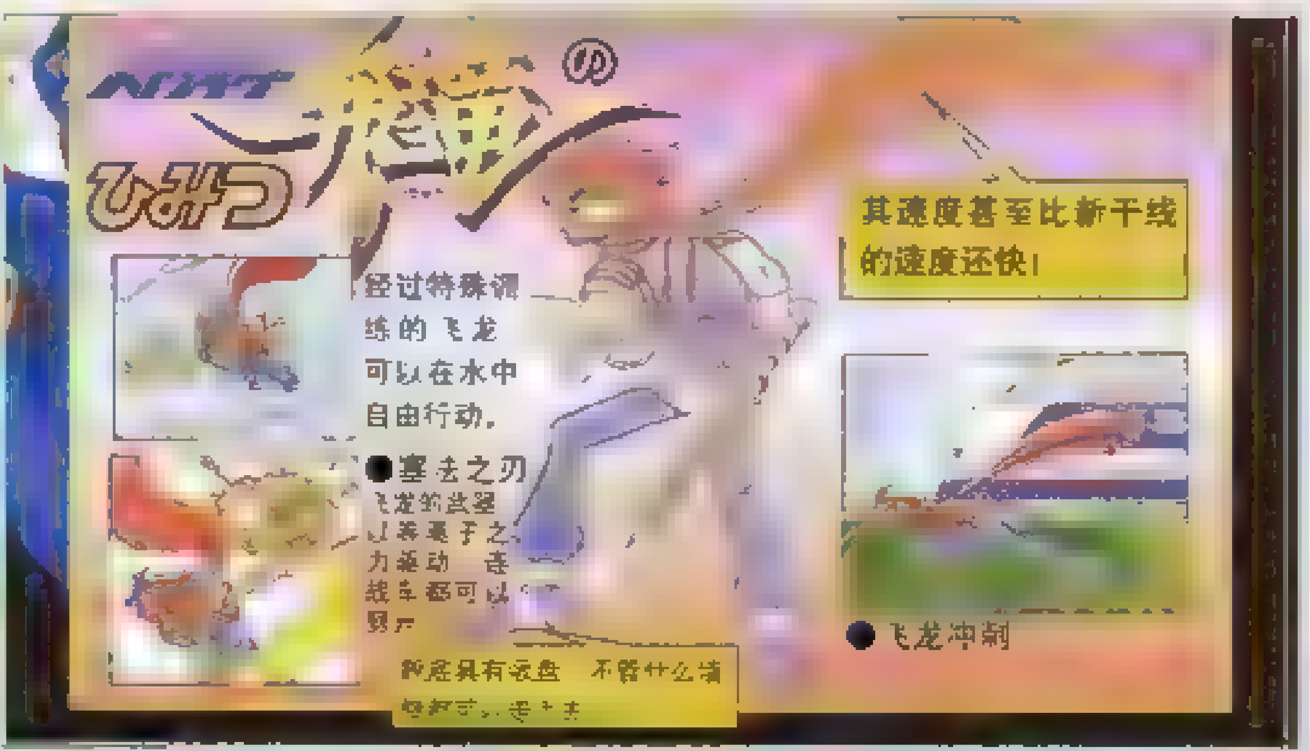
SONIC TEAM的全明星。画中集合了好多来自SONIC TEAM游戏中的主角，包括《救火奇兵》、《索尼克》、《NIGHTS》、右下角的角落处还有《梦幻之星在线》的主角。



最近任天堂推出了10款经典的FC游戏，说起来这些FC的早期游戏也是蛮适合在掌机上玩的。这款著名的《雪山兄弟》老玩家都玩过吧？这两个可爱的“雪山兄弟”都有自己的名字，一个叫皮波、一个叫那那。啊，游戏的音乐也很好听，玩过的老玩家，你要不要现在试着哼哼看？



《名将》的英文名是《CAPTAIN COMMANDO》，直译就是突击队长，突击队长也是游戏主角“大哥”的名字。上面这幅画来自CAPCOM乱斗系列其中一作的宣传册，里面的队长相当可爱啊。画名为“队长的秘密”，框中的字SOUL也已经“汉化”了。



同样来自宣传册的画，画面为“STRIDER 飞龙的秘密”，飞龙的设定蛮有趣的样子。不知大家有没玩过CAPCOM在FC上推出的那款《飞龙》，游戏模式有些像《希特勒复活》，相当好玩呀，刚刚查了一下资料，是1989年推出的。SOUL以前对这种具有丰富要素的游戏非常着迷

手机快报 Console Express

三星 SGH–E708

【型号】	三星 SGH E708
【颜色】	红色、银色或靛蓝
【网络格式】	GSM GPRS 900 1800MHz
【尺寸】	90 × 45 × 23mm
【重量】	大约 88 克
【通话时间】	最长 180 分钟
【待机时间】	最长 100 小时
【上市时间】	2003 年 11 月
【屏幕】	65536 色 TFT 屏幕，128 × 160 像素；外屏 256 色
【铃声】	40 和弦
【扩展功能】	支持 GPRS，支持 MMS，内置 30 万像素 CMOS 摄像头，允许数字变焦，9MB 用户内存，中文 T9 输入法，支持关机闹钟，支持 JAVA 扩展
【价格】	约 4800 元

▲SGH–E708 兼顾外形和内在功能，是比较理想的手机型号。

三星的手机一直以来比较注重外形、屏幕和铃声，而功能方面则大多不很完善。但E708 却并不是想象中的那种仅凭外观来卖高价的机器。从颜色来看，这款手机一反三星银白色机身的常规，采用了靛蓝色（还有其他颜色版本，但无银色）为主色调，看上去更加深沉。功能方面，这款手机支持 GPRS 和 JAVA 以及彩信，并内置 30 万像素的 CMOS 摄像头，可谓是三星有史以来功能最全面的手机之一。这款机器的翻盖和按键感觉很好，操作系统也针对从前的不足作出了一定的调整，支持群发短信息，但不能自定义快捷键显得有些呆板。

这款手机引以为自豪的地方还包括 128 × 160 像素的 TFT 彩色显示屏，实际显示效果非常优秀，在液晶颗粒控制上比索爱的 Z608 要出色一些。在这样的显示屏幕上预览 30 万像素的相片会感觉非常舒服，视觉上与NOKIA的7650相片预览效果持平（NOKIA7650的显示器虽然只有4096 色，却是最优 TFT 液晶画面，视觉上比目前大多数 65536 色屏幕都出色）。

可能是考虑到数字相机的部分设计理念，三星E708的内置相机功能非常的全面，甚至包括多倍数字变焦（当然变焦后的拍摄效果会下降）和高速连拍功能。

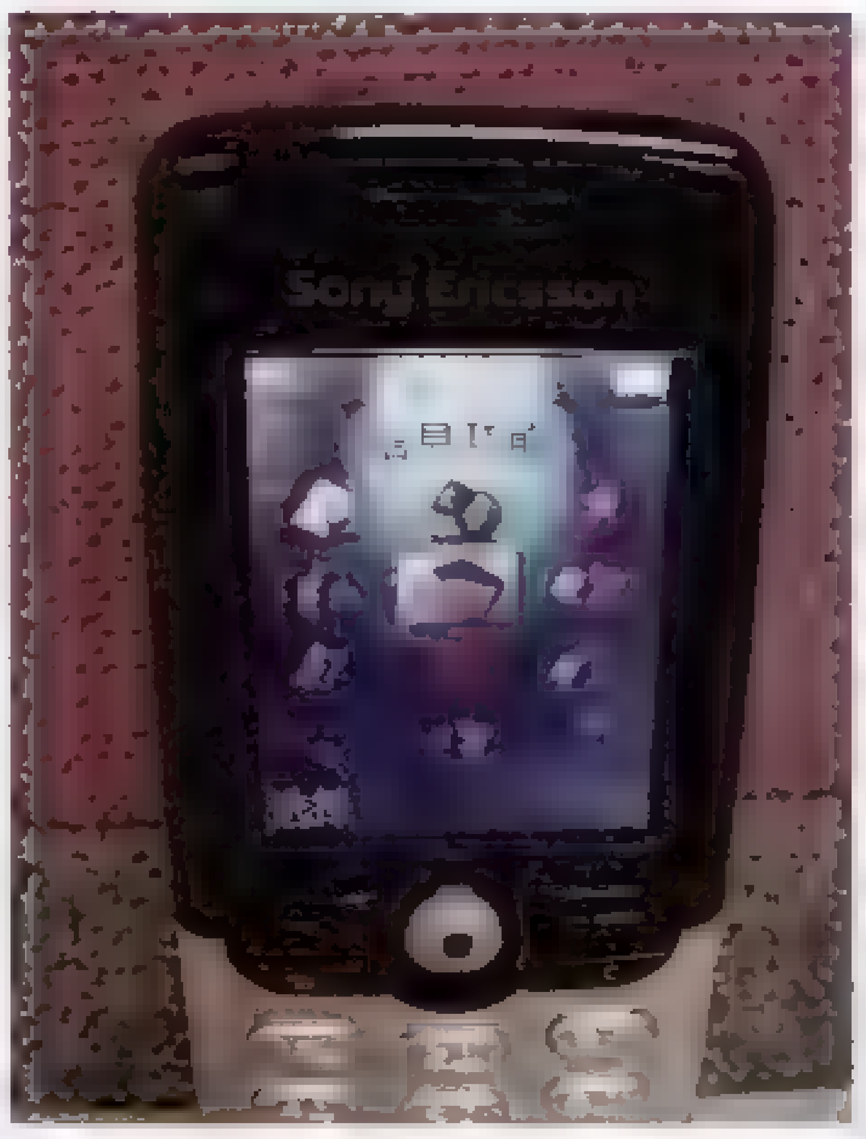
通话方面，E708 的音质比较柔和，声音够大，信号敏感度也较老型号有所提高，但电池使用时间仍然偏短，达不到官方标称的 3 天。

如果你是三星系列手机的FANS之一，而且又拥有足够多的银子，那就不妨考虑一下这款机器，这算是三星为数不多的性能与外形并重的机型之一。

小知识 Skills

回答：泰坦

手机使用问答 VOL.3



请问索爱T618的最新软件版本是什么？T628 对 T618 有什么性能改进吗？（广西读者）

T618目前比较通行的软件版本号是R4C，在索爱各地的客服中心均可升级，但这不是最高版本。最新的T618内核是R6B，相信很快可以提供升级。新版本更正了一些不是很明显的小BUG，对动画播放能力有了很大的改进。至于 T628，除了屏幕稍好一些之外，跟T618是完全一样的，毫无改变，甚至价格高昂的Z608在功能上与T618也是完全等同的，只是外形变化较大。

我有一部三星S508手机，请问怎样检查软件版本呢？（上海读者）

你可以通过输入＊＃9999＃来显示软件版本，也可以通过＊#8999*8376263#来显示软件详细信息，S508还有一个测试模式的命令，可以在其中检查软件版本、硬件信息、硬件测试、SIM卡信息并可进行音调、话筒设定，这个命令是＊#8999*8378#。

现在的彩屏手机太多，但我却买不起昂贵的，我想买一台摩托罗拉的V70，两年前我就心仪这台机器，现在听说很便宜了，买它合适吗？（河南读者）

V70 这台机器我也用过，大体感觉是这样的——输入法不太方便，主机内存与SIM卡存储器之间拷贝名片竟然要求用户输入起止序号（当然很多摩托罗拉的机器都这样），一不小心便会……另外就是电池使用时间不够长（三天左右），手感没有宣传的那么好。这款机器的外形确实很棒，刚上市的时候天价贩售，让喜欢它的人急红了眼；现在嘛，这款机器的价格在1200元左右，如果你非常中意于它的外形，那么出手购入还是值得的。但如果你要我推荐1200元这个价位的黑白屏幕手机，我可能不会推荐V70。要不要买你自己决定吧。最后友情提醒，V70 的按键很小，你的手如果很大……

我购买了一台索爱Z608，为什么不能用百宝箱功能呢？我该怎样下载游戏和图片？（四川读者）

截至2月初，中国移动推出的百宝箱服务确实没有对应Z608，但你可以选择下载 T618 的软件和游戏，一样通用的。另外机器附带的网址，索尼爱立信官网上也提供很丰富的免费下载项目，包括图片、主题和游戏，甚至提供了Java版QQ软件，实际使用效果很不错，你可以去下载。不过根据目前的经验索爱的官方WAP网站似乎有时候很难连上，如果你遇到无法连通的情况就过几个小时再试，可以肯定的是绝对能够连上。

我购买了电影《手机》中的那款摩托罗拉388C，请问怎么设置电影中的那首铃声呢？

可怜的读者。我……我非常抱歉地告诉你，你被冯小刚先生误导了。（笑）那款手机事实上并不支持和弦铃声，“You ‘ve got an incoming call”这个铃声是后期配音，388C 是发不出这样的模拟铃音的。不过E365倒是内置了这个铃音，有机会的话你可以……去商店听一听。不过现在很多人听到这个铃音就难受，劝你还是放弃吧。（笑）388C 目前的价位还是稍微偏高。

文：多边形

FIREFIGHTER F.D.18™

18局消防员	KONAMI KCET	ACT
PS2 Firefighter F.D. 18	2004年02月26日	已版
不对应 振动		推荐玩家年龄 12岁以上

攻略透解 Guide Through

经过漫长地等待后，多边形终于拿到了这款《18局消防员》。真不愧为KCET亲自打造的动作游戏，其素质果然不负众望。在火海中出生入死的紧张感被表现地淋漓尽致，情节方面虽然略显俗套，但是由于衔接很紧密以及有些意外的结局，还是为本作添色不少。下面就让我们进入这个"FIREFIGHTING ACTION GAME"，来体验作为一名光荣的消防战士是如何应付常人所无法应对的紧急情况吧！

理查德局长的训练课程

如同在前期杂志中所介绍的那样，游戏中提供了三种操作方式，其中推荐"Standard A"的方式给玩家，列表如右。在另外两种操作方式中，"Standard B"与前者的区别在于右摇杆的方向控制是反向的；"Simple"操作方式简单，但是最大的缺点就是喷水时无法移动，所以不建议玩家使用。

按键	功能
选择键	打开物品栏
开始键	暂停游戏
左摇杆	移动
右摇杆	控制喷水方向
×键	闪避（配合方向）
○键	动作（脚踢等）
□键	呼叫增援
△键	更改喷水方式
L1键	锁定喷水方向
R1键	使用道具（喷水、劈斧等）
L2键	蹲下
R2键	调整视角

操作要点1 快速切换道具！

游戏中主要的灭火工具只有四种，在不同的情况下需要交替使用，一般的操作是按选择键进入道具菜单，按○键来装备所要使用的道具。但是在某些千钧一发之时，这样麻烦的操作难免会导致手忙脚乱，幸好游戏中提供了快捷键来让我们能快速地装备我们所需要使用的灭火工具，请大家务必牢记这四个快捷键的定义：

上：强力灭火剂；下：灭火水龙头；左：消火喷枪；右：消防斧

操作要点2 蹲下看得更清楚！

"蹲行"这个动作在游戏中使用频率并不高，但却是非常重要的一种行走姿态，主要在以下两种情况使用：1.在烟雾弥漫的时候，画面中充满了黑烟，能见度相当低，这时按L2键蹲下后，就会发现眼前一片"豁然开朗"；2.在某些场景中，垂下的电线、半开的拉锁门会阻挡主角前进，在这些以直立姿态无法通过的地方，自然是蹲下行走比较方便啦。

操作要点3 危险！紧急回避！

火海中危机四伏，即使是英勇的消防战士也是命悬一线。爆炸的车辆、掉落的天花板、倒下的铁柜……随时都能致你于死地，而身着笨重的防火服使得移动极为不便。幸好我们有一个紧急回避的动作可以使用，在特殊情况下，使用左摇杆+×键便可做出紧急回避的动作。例如左边一辆汽车因为突然爆炸而向你翻滚过来，这时立刻按下方向右+×键，便可向右边横跨一步，成功躲避一次危机！

HP是玩家的生命值，可以使用道具来回复

这个标志显示玩家可以呼叫增援的次数

这是玩家手持的道具，灭火水龙头有两种喷水方式，可以按△键切换

这是玩家在本关中所消耗的时间

地图上绿色是显示幸存者的方位，蓝色是玩家自己，黄色是有攻击力的火焰

这是幸存者的生命值，必须在耗尽之前将其救出，否则……

这里显示的是BOSS火焰的生命值，必须全部消灭掉才能扑灭火焰

消防员火速攻略始动！

[illegible]……消防局的一名优秀消防员……[illegible]

STAGE 1 隧道

在这里[illegible]基本操作！

[illegible]

[illegible]……要在以后的游戏中使用到的大[illegible]……用消防斧砍开阻挡去路的铁箱[illegible]……这些[illegible]后的游戏中要经常使用到[illegible]……请大家一气呵成吧。

BOSS战 充分利用同伴的支援！

在关底，玩家会遇到本关的BOSS火焰。与试玩版不同的是，这里没有强力灭火剂可以使用，玩家只能靠手中的水龙头来消灭这团BOSS。它的主要攻击方式是从地上喷出火舌，使玩家完全地陷入火焰的包围之中，这时就要按□键来呼叫同伴的支援，这也是在以后的游戏中一种重要的救急手段。

▲对准火焰根部喷水

©2004 KONAMI & KONAMI Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved.

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

剧情概要

Cyclone Network公司的实验大楼发生了火灾，18局的英勇战士们迅速出动，在危难之中解救出数十名被困火海的大楼员工。迪恩对艾米丽不顾安危贸然进入事故现场采访相当生气。在扑灭火灾的过程中，迪恩逐渐发现这次火灾似乎并非意外导致……

STAGE 2-1 实验大楼西翼二楼

初次战斗的考验！

从这一关开始，玩家就要迎接真正的考验了。这次的火灾发生在Cyclone Network公司实验大楼二楼的西翼，多名工作人员被困其中，必须要在他们被大火吞噬之前解救出来。

由于是在大楼中穿行，所以玩家千万不要因为进进出出房间而搞乱了方向感。在地上有油迹的地方要轻推摇杆行走，否则摔个四脚朝天可糗大了。本关总共有17名幸存者等待着救援。

BOSS战 避开会移动的火焰！

在BOSS战开始前会有很多会移动的小火团在四处阻挡着玩家前进，建议先用水"浇"出一条直达BOSS处的道路，以避开那些移动的小火团。对付BOSS的方法与上一关基本一样，在陷入火焰包围后要及时呼叫同伴的支援。

STAGE 2-2 实验大楼西翼三楼

用斧子凿开墙壁！

解救完二楼的幸存者后，玩家又来到了三楼。某些房门需要找到门卡或者钥匙才能打开，所以玩家需要留心火场中的每一个角落，以免遗漏重要物品。本关需要注意的是某些有裂缝的墙可以用斧子凿开，另外就是利用通风管道可以去一些常规手段无法到达的地方，届时游戏中会给出相应的提示。不过凿开的墙壁在地图上并不会表示出来，这一点请玩家牢记。本关的幸存者为9名。

BOSS战 浇落会飞的衣物！

本关的BOSS本身攻击力不是很强，但是它会引燃四周衣柜里面的衣物，并利用热空气让这些燃烧的衣物四处漂移，将对玩家造成极大的困扰。除了可以直接用水浇落它们之外，比较斩草除根的方法是熄灭掉衣柜上的火焰，这样就可以避免引燃衣物了。不过BOSS还是会再次将火焰延伸到衣柜处，所以还是将主要"水"力集中在BOSS身上吧！

▲彻底消灭掉BOSS才能让世界清净下来。

STAGE 2-3 实验大楼西翼五楼

在电梯通道内搜索！

这一次我们又来到了五楼。在这一层我们可以找到一个强力灭火剂，虽然只能使用10秒钟，但是在后面的BOSS战里面是大有用处的。由于这里是实验大楼的禁区，所以玩家会发现一种蛋形的警卫机器人，被它电一下可不划算，用斧子就可以消灭它了。在关卡的后半段，玩家需要在电梯里面搜索幸存者，站在电梯顶上的时候，面对另一个电梯的吊索，按○键跳过去，左摇杆上下来移动，就这样慢慢地到达最下层的电梯。本关总共有11名幸存者。

BOSS战 回旋的巨大火柱！

本关BOSS是围绕在会议桌四周移动的回旋火柱，本身基本没有任何主动攻击方式，但是三个回旋火柱移动起来造成了强大的吸力，将主角扯到火柱旁。所以在攻击的时候要不断移动自己的身位，离得越远越好。再借助前面得到的强力灭火剂，很快就能将BOSS消灭。

STAGE 2-4 实验大楼西翼四楼

燃气泄漏！小心火花！

通过上一关的电梯通道，我们又来到了四楼。这一关也是房间多多，更可怕的是，由于燃气的泄漏，很多房间里面都充满了黄色的气体，在这些房间里面千万不要跑动，否则鞋底与地面摩擦出的火花会引起巨大的爆炸，对玩家和幸存者的生命造成极大的威胁。不过在这些房间里面一般都会有抽风机的开关，只要找到这些开关，打开抽风机吸走这些致命的燃气就安全了。本关幸存者数量为16名。

BOSS战 各个击破！

这一关的BOSS就是破裂的燃气管道口，中间一根粗的，两边两根细的。两根细管会喷出火球以及中间的粗管会喷出火柱来攻击玩家，而且还会有追加的电流攻击，令玩家防不胜防。解决的办法只能老老实实地先消灭两根细管，然后集中水力攻击粗管，注意它喷出火柱时会有明显的迹象，利用紧急回避动作来躲开。

▲先细后粗，逐个扑灭！

STAGE 2-5 实验大楼楼梯间

巧妙利用会爆炸的铁罐！

在这一关里，我们要开始学会利用一些原本很危险的物品来帮助我们，例如在火场中有一种[illegible]的铁罐，[illegible]会被炸伤，但是如果我们离得远一点，再用冷水去浇的话，本身被火焰烧得[illegible]的铁罐会因为突然遇冷而快速收缩，继而引起巨大的爆炸，[illegible]。另外[illegible]的天花板会往下掉火块，所以头顶的火焰也不要放过。本关只有8名幸存者。

BOSS战 是防守？还是进攻？

这一关的BOSS出现在中央楼梯间，它的攻击方式比较凶猛。首先在第一形态的时候，它会分别在楼梯间的四角出现，巨大的火柱喷着火舌并伴以不计其数的火球向玩家袭来，利用雾状的水龙头可以做一定的防御，在它攻击的间隙进行反击。在第二形态的时候，它会躲在下层，使用团状火对主角进行攻击，不过这个时候它已经是穷途末路了，很快就能将它消灭。

▲无论是哪种形态，保护好自己最重要。

[illegible]

[illegible]突发的火灾降临，迪恩来不及穿上防火服就投入了战斗。

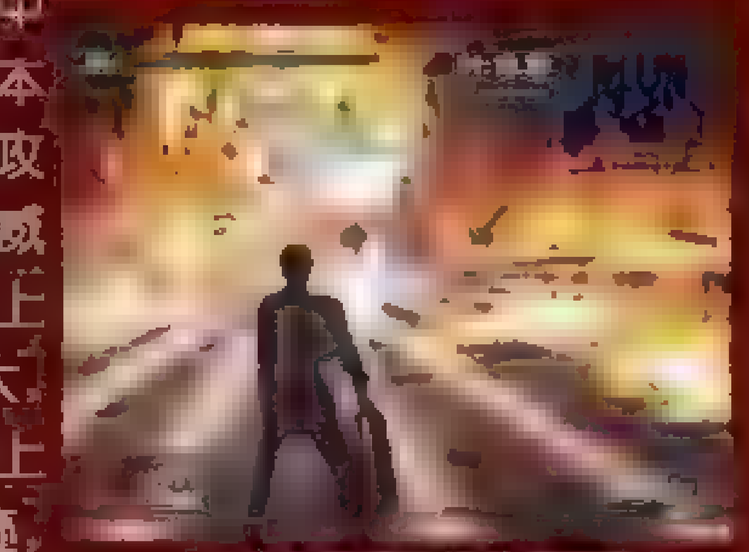
STAGE 3-1 游艇舞池

没有盔甲的战斗！

[illegible]灭水龙头，只能靠着有限的灭火剂来灭火，所以要节约使用，并且本关也不能召唤同伴救援。首先将宴会厅的幸存者解救出来，之后在环形大厅搜索的时候要注意上下楼层的高低落差，别跑冤枉路，特别要注意搜集灭火剂和回复药品。

BOSS战 只能智取，不可强夺！

盘踞在大厅中央的吊顶烛台成了本关的BOSS，它的攻击方式很多，最具威胁的就是射出烛台上的蜡烛，威力极大，不过在射出之前地上会有几道光的轨迹，注意避开这些轨迹就可以躲开攻击，不过通常的火球攻击方式仍会不断地威胁着玩家，还是尽快解决战斗为妙。



▲小心[illegible]

STAGE 3-2 游艇船舱

不要迷失在相似的结构里！

[illegible]楼[illegible]房间会[illegible]头转向，要密切注意雷达上的地图，以免迷路。[illegible]混乱的地形给玩家造成了极大的困扰。本关需要解救的幸存者为15名。

BOSS战 暴走的车辆！

本关的BOSS就是停车场内三辆疯狂燃烧的车辆。间歇性的爆炸让它们在场内横冲直撞，由于移动速度太快，当它们向玩家冲过来的时候，几乎是没办法躲避开的，所以在对准车辆喷水的同时，[illegible]方向，[illegible]千万不要站在一个地方不动。必须要将三辆燃烧的车辆全部熄灭才行。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

STAGE 3-3 游艇动力室

巨大的动力室，超广的搜索范围！

来到了游艇最底层的动力室，这里的场景是目前为止最大的，而且结构复杂。每位幸存者的生命又危在旦夕，玩起来真是让人紧张得冒汗啊。虽然需要拯救的幸存者数量并不多，整个关卡才11名，但是复杂的地形让人疲于奔命。在这一关要特别留意的是，某些房间打开后会因为压力的突然释放而喷出火焰，在遇到门下有烟涌出的时候，打开门的同时要立刻向左或右横跨一步，躲开突然喷出的火舌。

BOSS战 有限的时间，垂危的伤者！

本关的BOSS位于动力室中心引擎上，它利用高达三层的巨大引擎上下游走，玩家必须要在1楼—2楼—3楼之间不断地上上下下，利用一切可以利用的地形对这团火焰展开攻击，由于这位伤者受伤较重，所以生命消逝的时间也很快，请抓紧一切时间吧。

▲尽快消灭这团"寄生火焰"

STAGE 4-3 工厂化学仓库1

爆炸！爆炸！爆炸！

从这个仓库的名字大家就可以看出来了，这里充满了各种随时可能爆炸的化学制剂，一旦引起连环爆炸可不是闹着玩的。不过反过来说，这些会爆炸的铁罐也能为我们省去使用斧头砍铁箱的时间。另外，这里的警卫机器人也是很烦人的，特别是一种高大的正正方方的警卫机器人，不但攻击力强大，而且用斧头砍它几下之后，它还会立刻反击，所以对它要且战且退。

BOSS战 进退两难！

本关的BOSS战在仓库末端的处理车间展开，一共有三处攻击点，可以利用场地里堆放的货物做掩护来进行攻击，但是要留意四处滚动的铁罐引起的爆炸，从地图上可以看到这些铁罐的动向，注意躲避。

▲喷涌的火舌令玩家进退维谷

[illegible]

刚刚解决了游艇上的大火，迪恩接到了一名神秘男子打来的电话，从这个怪里怪气的声音里，迪恩听到了更大的阴谋，而艾米丽也被卷入其中……就在迪恩以为他找到了这一连串火灾事件的罪魁祸首的时候，却发现更大的黑手其实一直躲在幕后……

STAGE 4-1 工厂储藏室

幸存者，你在哪里？

爆炸后的工厂一片狼藉，而储藏室内更是一团糟。地上喷涌而出的火墙会阻挡玩家的去路，而某些地形在地图上根本就没有显示出来，玩家既要步步为营又要速战速决。在这里，时间是最重要的，但是也不要胡乱地横冲直撞，一旦陷入火海的重重包围之中就麻烦大了。要多多利用消火喷枪来杀出通路。

BOSS战 万般无奈的选择！

在储藏室的深处，本关的BOSS正在守候着玩家的到来。三条利剑一般的火柱绕着中央的立柱缓缓转动，当它在半高处时，利用蹲下就可以躲过，而当它们贴着地面移动时，就只能硬挺了，也可以利用呼叫同伴支援的无敌时间来躲避，所以在前期要注意收集回复药品，并尽量少使用同伴支援。

▲火焰"三剑客"

STAGE 4-2 工厂控制室

近在眼前，远在天边！

这一关又来到了工厂的控制室，这里的结构是最复杂的，因为在这里要使用各种不同楼层的运载电梯到达不同的的断层，由于需要在上下穿梭，并启动各种电梯和机关，很容易被弄晕了头，需要玩家有良好的方向感才行。注意某些幸存者也许只跟你隔一堆木箱，但是也是要绕一大段路才能到达的。

BOSS战 步步紧闭的危险！

本关的BOSS位于中心控制室一楼，这团火焰从底部直达顶部，它不断地引爆一些油桶来袭击主角，看清它的运动轨迹便不难躲开。不过这团火焰会慢慢地沿着楼梯向玩家逐渐逼近，如果让它上到三楼的话，它就会沿着地面喷出火舌，令玩家深陷重围，这样就会很棘手了。

▲尽量将它消灭在楼底。

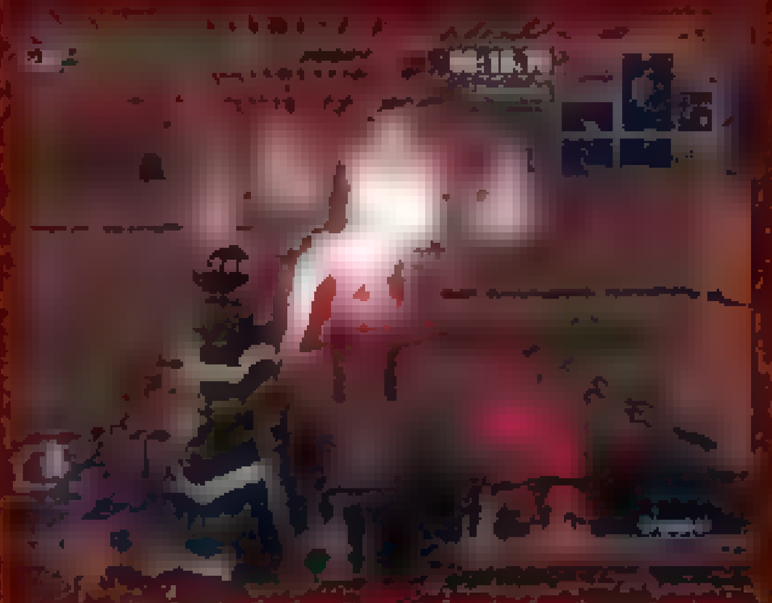
STAGE 4-4 工厂生产线

与火魔的最终决战！

[illegible]

BOSS战 手忙脚乱！

这里是工厂的锅炉所在地，只能从两端的楼梯走上中间的移动平台才能攻击到BOSS，而脚下和头上移动的生产线上的火焰又随时威胁着玩家的生命，首先要浇熄生产线上的火焰，然后再抽空来攻击BOSS，而BOSS要隔一段时间会射出火舌来攻击玩家，一时间又要顾上又要顾下，还要瞻前，还要望后，手忙脚乱是一定的——请准备好充分的耐心吧。



▲一旦它喷出火舌，从平台上跳下去也是躲避的办法。

STAGE 4-5 工厂油罐

[illegible]就在这里！

[illegible]

BOSS战 BOSS战1：

首先面对的是手持喷火枪的亨特，对付他的办法就是尽量靠近他，不让他有使用喷火枪的机会，再利用他跑开的时候使用消火喷枪对其进行攻击。需要注意的是喷枪的弹药有限，要争取每枪都命中。

▲这名[illegible]

STAGE 4-6 工厂化学仓库2

[illegible]

BOSS战 BOSS战2：

布莱克议员的保镖要干掉迪恩灭口，对付他的办法与前者相反，尽量远离他，引诱他冲撞过来，再利用紧急回避躲开，在他攻击硬直的时候用喷枪攻击，喷枪的弹药同样有限，需节约使用。

◀原来他就是幕后黑手的爪牙。

英雄最终抱得美人归！

3DM SMV
www.plumbook.cn

文：沙罗

攻略透解
Guide Through

SD ガンダム GGENERATION SEED

SD 高达 G 世纪 SEED	BANDAI	S·RPG
PS2	D GUNDAM G GENERAT ON SEED 2004 年 2 月 19 日	已版
	无对应周边	推荐玩家年龄 全年龄

系统详解

本作的系统基本上沿用了《SD 高达 G 世纪 NEO》，各个部分都没有什么大的变化。为了照顾没有接触过前作的玩家，这里我们就再将整个游戏的系统做一个彻底的介绍吧。

部队编成（G 世纪模式适用）

整个队伍的编制，全部集中在这里了。玩家能够在这里进行原创部队的编制，分配 MS 和驾驶员，还有指定战舰的舰长、舰队的成员。

战舰

整个舰桥上能搭乘5个角色，他们分别是CAPTAIN（舰长）、OPERATOR（通信员）、DRIVER（操舵员）、MECHANIC（整备员）和GUEST。他们的能力会影响到队伍等级的高低和整架战舰的作战能力。

职位	必要能力	在部队作战时所产生的效果
CAPTAIN	指挥值	影响部队的指挥范围，并可以利用搜索雷达搜索进行援护攻击。
OPERATOR	通信能力	影响战舰和部队中机体的武器命中率，并将在战斗动画设定为"ON"的时候能够报告机体的损伤情况。
DRIVER	操舵能力	影响战舰的回避率和机动力。
MECHANIC	整备能力	影响收容的 MS 以及母舰的 HP 和 EN 的每回合回复量。
GUEST	魅力值	影响到已经收容的驾驶员的 SA 回复量。

MS 部队

不同的战舰中，可以容纳的MS小队的数量是不同的。比较普通的战舰，一般都只能容纳两个小队。每个小队都有一个LEADER（小队长），LEADER 的指挥值和魅力值将影响本身的指挥范围。如果队长机以外的机体离开了指挥范围，那么命中率和回避率便会大大下降。

随着游戏的不断进行，玩家会在游戏后期得到一些比较强力的战舰，可容纳的 MS 数量也会有所提高。

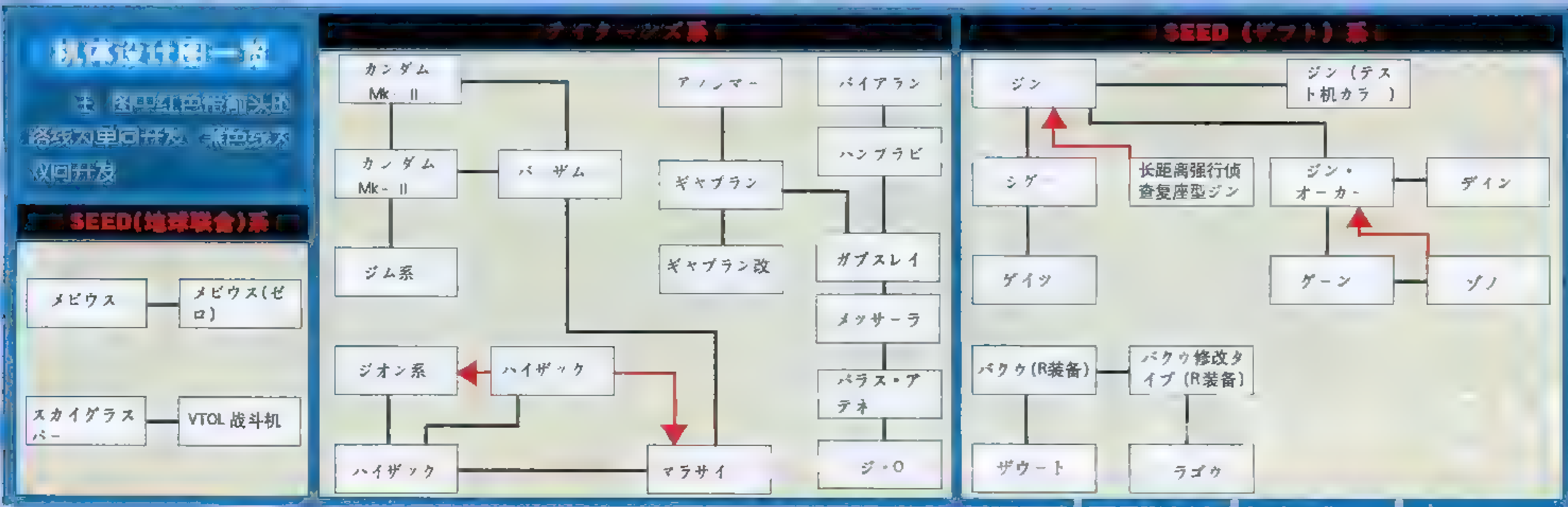
角色 & 机体能力

"《SD 高达 G 世纪》系列"的角色和机体能力向来与"《机战》系列"不同，相信许多初次接触该系列的玩家，都不约而同地将两作能力的作用搞混淆了吧？

格斗	影响格斗系武器的命中率
射击	影响射击系武器的命中率
反应	影响命中率与回避率
行动	影响速度（即行动的先后顺序）
觉醒	影响命中率以及能否使用"PSYCHIC COMMUNICATOR"系武器（等于"NEWTYPE"这一能力）
SA	使用"PSYCHIC COMMUNICATOR"系武器的必须值，最大可以加到 300，每使用一次特殊攻击都会消耗 100 点 SA。
攻击	给予敌人伤害的基础值
防御	受到伤害的基础值
机动	影响命中率、回避率、速度
地形适性	影响回避率、移动距离

关于小队的速度

所谓小队的速度，是指影响战斗中行动顺序的数值。速度高的小队，在一个回合中就会先进行行动。小队的速度跟小队中驾驶员的行动值、MS的机动性有关（战舰则只考虑舰长的行动值）。另外，如果整个小队的速度在 40 以上，那么该小队在一个回合中，会有两次行动的机会；如果速度在 70 以上，那么则有三次行动的机会。



©创通·G.T.AT, SUNRISE ©BANDAI 2004 ©创通 AGENCY SUNRISE 每日放送

轻轻松松编制系统

使用了“らくらく编制”这个系统的话，电脑会在玩家进行战舰编制时自动挑选出最适合担任每一项职位的角色。但是熟悉“SD系列”的玩家都知道，这个系统实际上还不如玩家手动编制更有效率。在电脑挑选的角色里，虽然其某项能力确实很高，但考虑到他（她）的成长率以及其战斗潜力时，就需要自己重新编制一次了。建议大家在熟悉了游戏的系统以后，最好能够将编制设成“手动模式”（マニュアル）。

战斗系统

特殊行动

在两架机体对战时，偶尔会出现一些特殊行动，主要有“先制攻击”（先读み），令敌方行动不能的“威压”（プレッシャー），以及使母舰防御力疾升的“支援防御”等。前两项只在觉醒值高的角色身上出现。后面一种，只出现在战舰内的MS小队在战场上时。此外还有一种将敌人打倒时所随机发生的“再次行动”。

捕获和收容敌方机体

“《SD高达G世纪》系列”最著名的系统之一，但在本作中有所改良。与前作一样，捕获敌机是本作赚取资金的主要途径之一。不过与以前不一样的是本作中每个STAGE都会限制玩家的捕获敌机数目。在捕获方式上，要首先将敌机的HP削减至5%左右，然后移动到与该机相邻接的位置使用“捕获”指令，如果成功降伏的话，再由母舰收容就可以了。

WEAPON LIMIT BLOCK

与前作相同，本作机师的一次攻击的次数会按照机师本身的能力而变更，每种武器按照近、中、远3种距离限制分别对应不同长度的BLOCK，如何在机师有限的能力下分配不同的武器组合起来发动进攻就是该游戏战斗中的乐趣之一了。

Z.O.C 系统

所谓Z.O.C系统就是引入防守范围的概念，所有非我方的机体通过与我方机体邻接的位置时就会强制被阻拦下来。在我方机体布置防守的阵型时，就一定要活用Z.O.C系统了。

支援射击系统

此支援射击系统能够使两部机体同时向一部敌机进行攻击。使用的方法是：当我方的任意角色在攻击敌人时，假如附近还有同一小队的、本回合还没有行动的队友，且敌人在该队友的攻击范围内时，攻击的时候便会出现一个“单体”攻击或“支援”攻击的指令。当玩家选择了“支援”攻击，攻击时便会有显示角色的命中率，攻击便会跟舰队支援射击一样，先是支援射击，后是该角色的主要攻击。不过这种组合攻击不能在指挥范围以外的地方使用，还有就是负责支援的角色不能以格斗系的攻击进行支援。

复数攻击、地图兵器与援护射击

复数攻击是指同时攻击在相同射程范围内的两个目标，只需要选择一次武器组合消费一次EN。但使用复数攻击条件是需要该机师的格斗或射击值在40以上，或者觉醒值在50以上。使用复数攻击需要注意的是如果没有消灭这两个目标的话，将给敌方制造两次反击的机会。近距离下只能使用复数格斗，中、远距离时只能使用复数射击。地图兵器的攻击对象是不分敌我双方的，而且不能在机体移动后使用。与前作不同，本作使用地图兵器击毁敌机是能够得到经验值的。援护射击可以看作是战舰专用的一种特殊地图兵器。如果小队长（LEADER）在战舰的指挥范围之内便可以发动，在指定了援护射击的攻击范围后，战舰会无差别地对攻击范围内的所有机体进行打击，其攻击力会根据战舰的武器威力而有所不同。

游戏的关卡和难度

本作一共有25个关卡，其中SEED STAGE有15关，G世纪STAGE有10关。每关都有3种难度可供选择：SITUATION、NORMAL和SPECIAL。

NORMAL

难度适中，适合中级者玩家。可以使用一个单位的原创部队（即一艘战舰），敌人的数量也相对有所增加。地图上也会出现一些能够提升驾驶员能力的纹章。另外，在完成一个关卡后，能够追加新的关卡及NORMAL难度（个别时候也会追加一部分关卡的SPECIAL难度），奖金也会增加，同时还能得到一部分的物质奖励，如：战舰能力上升、捕获容量上升、得到新的纹章、得到新的战舰、能够租用新的原著角色等等。

SITUATION

基本上毫无难度可言，适合初学者玩家。虽然玩家的原创部队无法参战，但敌人的数量也非常少，我军的部队数量也有所增加即使是从来没有接触过本作的新人，也可以轻易完成。地图上的道具大部分均为恢复HP、SA和EN之类的回复品。在打完一个关卡后，都能追加新的关卡以及SITUATION难度的选择。注意在全部的关卡都出现后，就不会再追加新关卡了。另外，G世纪STAGE只有NORMAL和SPECIAL两种难度可以选择。游戏的难度也相应增加。

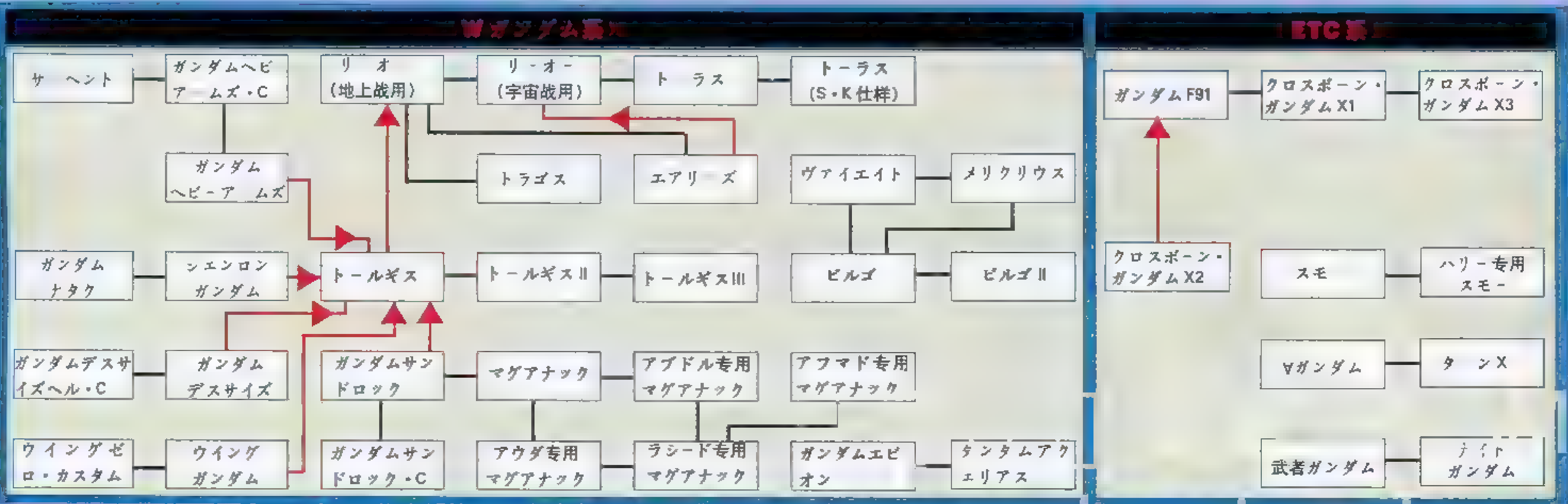
SPECIAL

难度居三种难度之首，适合上级者玩家。可以使用两个单位的原创部队，敌人的数量相对大大增加。而且除了该关卡所属作品的敌人外，还会出现一些其他作品中的强力BOSS。比如在“逆袭的夏亚”一关中，会出现《高达W》中的米利安 匹斯克拉夫特。在完成一个关卡后，能够追加新的关卡及SPECIAL难度，同时得到的奖励也会大大增加。在完成了G世纪STAGE和SEED STAGE全部25关之后，还能够获得“击破敌人时必定二次行动”（打败敌人时必定能够二次行动，这是只有在PS时代的“《SD高达G世纪》系列”中才有的设定）这样的奖励。

关于纹章

每个角色都能够装备至少一种纹章（エンブレム），在装备了这些纹章后，角色的能力会根据各个纹章的作用而有所变化，通常情况下，纹章的作用都是增加角色的能力，不过也有一部分的纹章会减少角色的能力，所以大家要选出合适的角色来装备。

纹章的取得方法多种多样，既可以通过打败拥有纹章的角色或租借拥有纹章的角色获得，也可以在一些关卡的地图画面上取得。注意纹章只会在NORMAL以上难度的关卡中出现。且NORMAL难度和SPECIAL难度中出现的纹章也完全不同。



www.plumbo

记录的继承

系统档案的作成

在第一次运行本游戏时，系统会提示玩家作成一个系统档案，以便存放玩家收集到的MS、人物、动画等各种模式资料。此时如果记忆卡中已有《NEO》的记录，那么在系统档案作成时，游戏会自动继承《NEO》的一部分资料。

SEED 模式与 G 世纪模式

在开始新游戏时，玩家可以选择 SEED 模式和 G 世纪模式。这里要提醒大家，所谓的 SEED 模式，实际上和 G 世纪模式中 SITUATION 难度下的“SEED STAGE”是相同的。也就是说，如果玩家在一开始进行的是 SEED 模式，那么游戏的难度不仅为“SITUATION”，我方的原创部队不能参战，就连《NEO》的记录也无法继承。在打穿SEED模式后再进行G世纪模式的话，可以继承的，就只有在SEED模式中的登场的一部分角色、机体以及通关时的资金。

反之，如果一开始就直接进行 G 世纪模式中 NORMAL 难度的 SEED STAGE 的话，不仅能够使用原创部队，更能够继承《NEO》的记录，玩家在游戏初期就能够得到一部分资金和原著中的一部分角色。而在完成全部的 SEED STAGE 一次时，得到的奖励与打穿 SEED 模式的奖励是完全相同的。所以说，大家可以完全无视本作新增加的 SEED 模式，直接从 G 世纪模式开始进行游戏。

重新继承

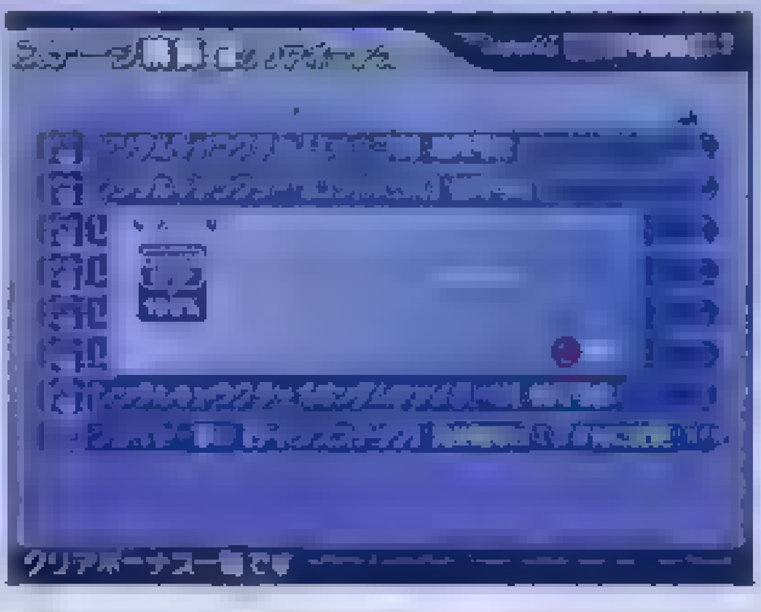
在继承《NEO》的记录时，得到的原创角色都是随机的。而得到的原著角色，则与《NEO》记录的内容有关。也就是说，你得到的可能是夏亚，也可能是阿姆罗，更有可能是其他人。那么，如果你对得到的原创角色不满意的话，那么只要进入PS2的记忆卡管理画面，将《SD高达G世纪SEED》（不是《NEO》）的记录删除，再重新开始一次游戏并作成系统档案就可以了。

另外，在继承记录时，如果《NEO》的记录是通关 3 次以上的，那么我方部队的初期角色的等级为 15 级，通关 5 次以上时等级为 20，通关 9 次以上，等级则为 30 级。

过关奖励

在完成一个关卡后，电脑会自动进行以下 4 个步骤：

资金加算	即获得一笔资金，资金的数量会根据关卡的难度而有所不同。
MS& 战舰修理	在战斗中被击破的MS或战舰，这时就可以修理了。（没有被击破时直接跳过该步骤）
处理捕获的 MS	在战斗中捕获到的MS进行处理。可以分解卖掉，也可以保留下来为我所用。
ACE MS 登录	在战斗中升级为 ACE 的机体，可以登录到MS生产线中，以后可以直接制造该MS。



当以上4个步骤结束后，便会进行追加奖励。奖励的内容会根据游戏关卡的难度以及关卡章节来决定。一共有“系统追加（即追加必定二次行动等）”、“得到新战舰及强化战舰”、“自军能力强化（得到新纹章等）”、“得到新的可租用角色”、“新关卡及难度追加”以及“其他（即追加新的开发系统图）”等六种奖励。其中，完成 SPECIAL 关卡后得到的奖励是最多的。

战舰奖励

战舰的入手方法比较特别，不少战舰需要满足一定条件后，才能得到。

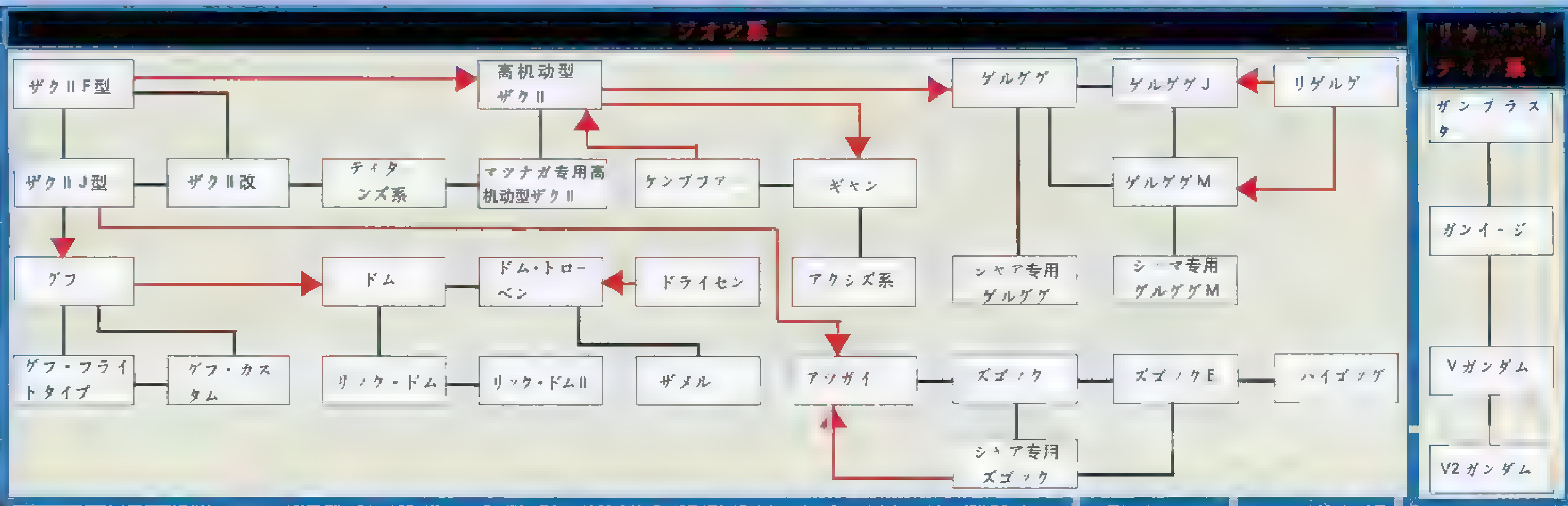
ア　ガマ	使用ホワイトベ　ス出战 4 次
ネエル　ア　ガマ	使用ア　ガマ出战 4 次
ラ　カイラム	使用ネエル　ア　ガマ出战 4 次
リ　ンホ　スJR	使用ホワイトア　ク出击 5 次
ヴェサリス	使用ムサイ出击 5 次
エタ　ナル	使用ヴェサリス出击 6 次

本作另一个卖点，恐怕就是系列向来吸引玩家的那些高素质动画了吧。虽然本作的动画数量大大减少，且内容也与原著相同，不过还是值得一看的。另外，本作还新加了一个模式，专门收录各种 MS 使用 MAP 武器的动画。

动画名	出现方法
片头	初期自动获得。
决意の出击	SEED STAGE 2 一开始时自动出现。
灼热の陷落	SEED STAGE5 中让キラ打败バルドフェルド。
哀しき决着	完成 SEED STAGE6 时出现。
渦と光	SEED STAGE8 一开始时出现。
つの望み	SEED STAGE15 一开始时出现。

CUT-IN 场景	出现方法
不幸な宿缘	SEED STAGE1（NORMAL 以上难度）中让クル　ゼ与ムウ战斗。
二つの友情	在 SEED STAGE2 中让キラ与アスラン战斗。
アサルトシュラウド	在 SEED STAGE4 中让キラ与イザ　ク战斗。
エンデュミオンの鹰	在 SEED STAGE5 中让ムウ与ディア　ッカ战斗。
苍き翼	在 SEED STAGE7 中キラ登场时自动出现。
エターナル发进!	在 SEED STAGE10 中让エターナル战舰与敌人战斗。
天使达の斗い	在 SEED STAGE11 中让マリュー与ナタル战斗。

MAP 兵器动画 使用机体武器一览	アストレイ・レッドフレーム 光电球	アビゴル ビーム・ネット（MA）	アプサラスII 大型メガ粒子炮	アプサラスIII 大型メガ粒子炮
アプサラスIII 大型メガ粒子炮	イージスガンダム スキュラ（MA）	ヴァイエイト ビーム・カノン	ヴァル・ヴァロ プラズマ・リーダー	ウイングガンダム バスター・ライフル



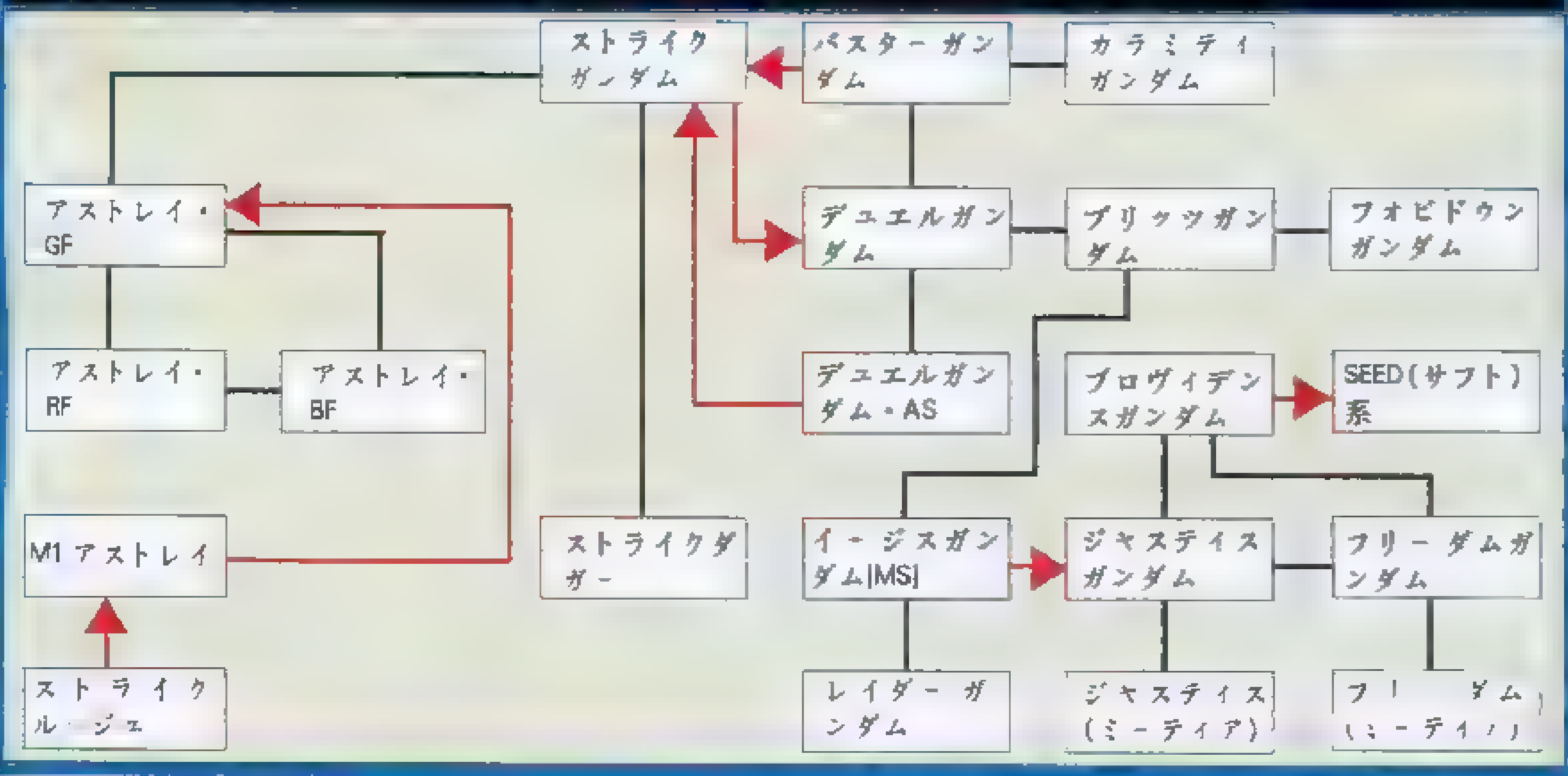
www.plumbook.cn

ウィングガンダムゼロ・カスタム ツイン・バスター・ライフル	ウエイブライダー ハイパー・メガ・ランチャ	カラミティガンダム スキュラ	ガンダム・ベルフェゴール ソニック・スマッシュ炮	ガンダム DX ツイン・サテライト・キャノン
ガンダム X サテライト・キャノン	ガンダムアクエリアス アンチ MD ウイルス	ガンダムアシュタロン HG サテライトランチャー	ガンダムヴァサーゴ メガ・ソニック炮	ガンダムヴァサーゴ CB トリプルメガソニック炮
ガンダム试作 2 号机 アトミック・バズ　カ	ガンダム试作 3 号机 爆导索	ギャン ハンドボンブ	クィン・マンサ 偏向メガ粒子炮	ク　ロンガンダム 超级霸王电影弹
ゲルググ J 狙击	ゴッドガンダム 石破天惊拳	ゴトラタン メガ・ビーム・キャノン	ザクIII改 ハイドボンブ	ザンスパイン 光の翼
ザンネック ザンネック・キャノン	ジム・スナイパー II 狙击	シャイニングガンダム 超级霸王电影弹	ジャスティス（ミーティア） 广域ロックオン	スカイグラスパ-RS アグニ
ターン X 月光蝶	长距离强行复座型ジン 狙击	ドーベンウルフ メガランチャー	トールギス III メガ・キャノン	ノイエ・ジール 偏向メガ粒子炮
バスターガンダム 超高インパルス长射程狙击ライフル	ハロ 地ならし	ビグ・ザム 大型メガ粒子炮	ビグ・ザム 全方位扩散メガ粒子炮	百式 メガ・バズ　カ・ランチャー
フェニックスガンダム バーニングファイア	フリーダム（ミーティア） 广域ロックオン	フリーダムガンダム フルバーストモード	マスターガンダム 超级霸王电影弹	マスターガンダム 石破天惊拳
ランチャ　ストライク アグニ	リゲ・リング サイコ・ウェ　ブ	TURN A ガンダム 月光蝶	V2 アサルトガンダム 光の翼	V2 アサルトバスターガンダム メガビームキャノン
V2 アサルトバスターガンダム 光の翼	V2 ガンダム 光の翼	V2 バスターガンダム メガ・ビーム・キャノン	V2 バスターガンダム 光の翼	Z ガンダム ハイパー・メガ・ランチャ
ZZ ガンダム ハイ・メガ・キャノン	アークエンジェル ローエングリン	アドラステア 地ならし	クサナギ ローエングリン	ドミニオン ローエングリン
ネエル・アーガマ ハイパーメガ粒子炮	リーンホース Jr ビーム・ラム			

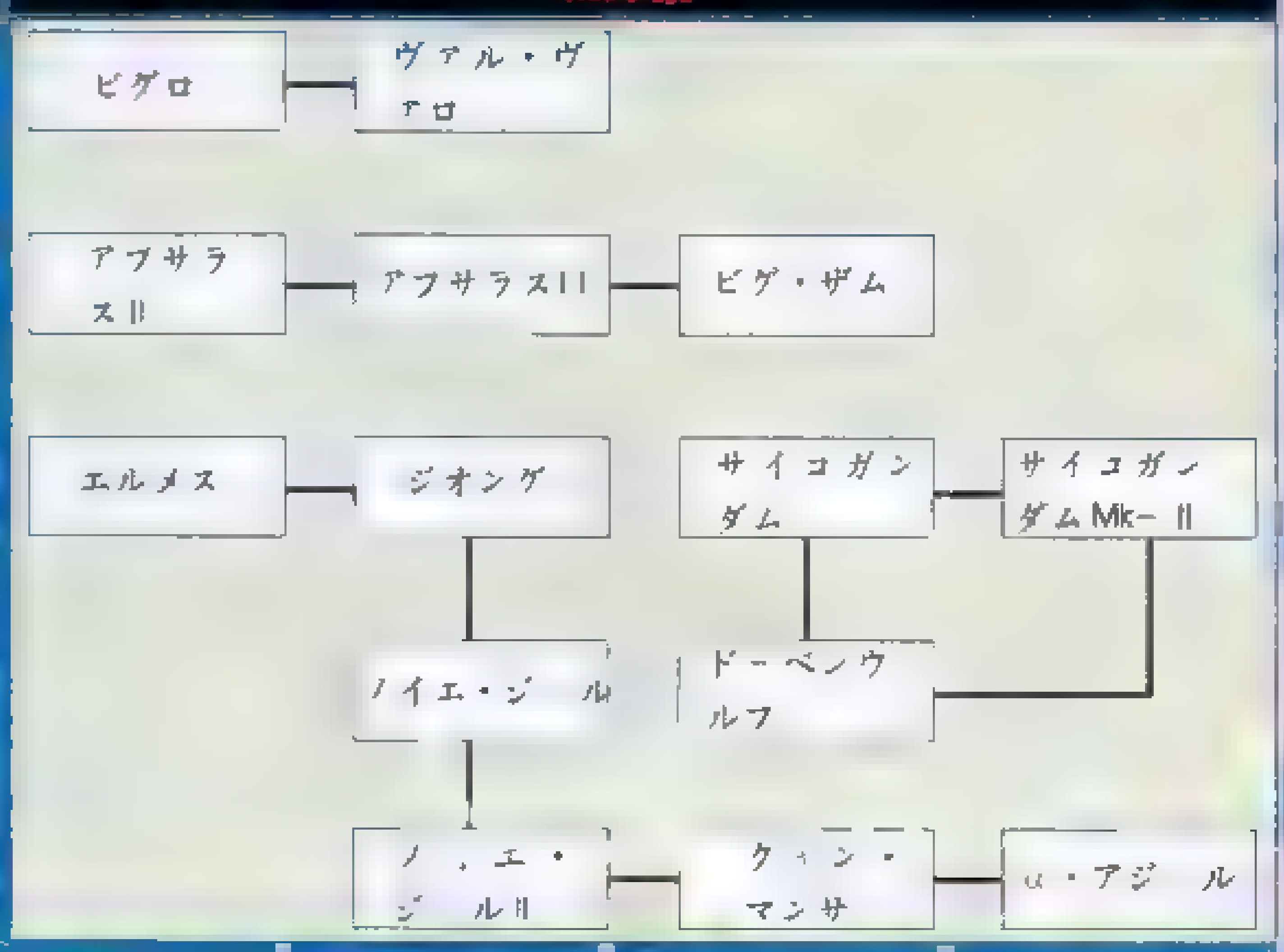
全纹章作用一览

纹章名	作用
カテジナ	"压力" 发生几率上升
ウッソ	"预测" 发生几率上升
アムロ	"压力，预测" 发生几率上升
キマイラ队	"再行动" 几率上升 10%
ホワイトディンゴ	"再行动" 几率上升 20%
キング・オブ・ハート	"再行动" 几率 100%
キャプテン・ジオン	近距离限制格 +1
コウ	中距离限制格 +1
○任务部队	远距离限制格 +1
ハロ	近・中・远距离限制格 +1
ギンガナム家	可以在近距离群体攻击 觉醒 −15
真红の稻妻	可以在中距离群体攻击 觉醒 −15
トロワ	可以在远距离群体攻击 觉醒 −15
ゲフレディ	近距离战斗中命中 +10%
荒野の迅雷	中距离战斗中命中 +10%
ザクレディ	远距离攻击时命中 +10%
カメレオン	选择回避时 +20% 回避
ゴーレム	地上战斗时命中，回避各加 +10%
グリーンサイレン队	水上战斗时命中，回避各加 +10%
ウィングレディ	空中战斗时命中，回避各加 +10%
黄昏の魔弹	宇宙战斗时命中，回避各加 +10%
沙漠の虎	特殊攻击时命中 +15%
TEAM U.M.A.	被 CPU 攻击的机会降低（重复无效） 效果：弱
デュオ	被 CPU 攻击的机会降低（重复无效） 效果：中
[illegible]	[illegible]
狂四郎	每回合 SA+10
マツナガ	每回合 SA+20
トレーズ	每回合所有队员 SA+10（队长专用）
ブルーボーン	需要经验值 80% 副作用不明
Skull Troops	必要经验值 60% 副作用不明
クロノクル	必要经验值 120% 成长率上升
カガリ	必要经验值 130% 成长率上升
ウェス　マ　フィ　小队	队长带的话所有队员速度 +8
黒い三连星	队长带的话所有队员速度 +12
キンケドゥ	队长带的话所有队员等级 +2
ハートアロー	捕获能力上升
オルバ	地图武器强化 120% SA−30
ソード・オブ・ナイト	地图武器无效化
ガンダム　ザ　ガンダム	In t5 00 以下的伤害无效　只限 MF
バーナード	行动 +7
サイクロプス队	指挥 +5
ロラン	操舵 +5
ソロモンの噩梦	格斗 +7 反应 +7
ウーフェイ	格斗 +8 行动 +6
G4 实验部队	射击 +7 魅力 +3
シャギア	射击 +8 指挥 +4

SEED（ガンダム）系



MA系



www.plumb

ジェリド	反应 +7 觉醒 +5
赤い彗星	反应 +8 指挥 +4
ホワイトベース队	行动 +7 指挥 +5
リガ・ミリティア	操舵 +4 通信 +4
青い巨星	格斗 +6 电击攻击命中时行动不能机率上升
ガイ	射击 +8 击破每一个敌人增加 500APITAL
フロントガ ル	觉醒 +100 必要经验值 200%
カトル	格斗 +8 指挥 +4
ヤザン	格斗 +8 射击 +8
ザビーネ	格斗 +8 反应 +8
ファラ	反应 +10 觉醒 +10
キサト	通信 +5 魅力 +3
ミリアルド	反应 +13 行动 +13 必要经验值 120%
チキン・オブ・チキン	反应 +40 格斗、射击、魅力变为 1
ロウ	格斗 +5 反应 +5 整备 +5
エンデュミオンの鷹	射击 +5 反应 +5 行动 +5
アルビオン队	反应 −3 指挥 +5 SA+20
ネオ・ジオン	反应 +6 行动 +6 觉醒 +10
キャスバル	反应 +10 行动 +10 指挥 +6
ロンド・ベル	行动 +7 指挥 +5 魅力 +2
ガロード	行动 +8 指挥 −3 整备 +5
パプテマス	行动 +10 魅力 +5 觉醒 +15
ハマーン	指挥 +5 魅力 +5 觉醒 +15
ジャック・ザ・ハロウィンA	格斗 +15 射击 −15 反应 +10 行动 −10
ジャック ザ ハロウィンB	格斗 15 射击 +15 反应 10 行动 +10
Z.A.F.T.	格斗 +4 射击 +4 反应 +4 行动 +4
ヒイロ	格斗 +7 射击 +7 整备 +3 觉醒 −10
O.M.N.I.	指挥 +2 操舵 +2 通信 +2 整备 +2
クラブ エ ス	格斗 +15 反应 +10 行动 +10 必要 Lv40
クイーン ザ スペード	射击 +15 反应 +10 行动 +10 必要 Lv40
ジャック イン・ダイヤ	反应 +10 行动 +10 觉醒 +30 必要 Lv40
ブラック・ジョーカー	反应 +10 行动 +10 指挥 +5 必要 Lv40
东方不败	格斗 +18 反应 +18 行动 +18 必要 Lv50
东西南北中央不败	格斗 +25 反应 +25 行动 +25 必要 Lv60

MS 入手一览表

注 1：有些 MS 的入手方法有许多种，其中之一便是两种 MS 之间的设计。这种设计所需要的机体组合有时又会有许多种。为了节约版面，这里仅将其中的一种组合方法公开。请大家谅解。

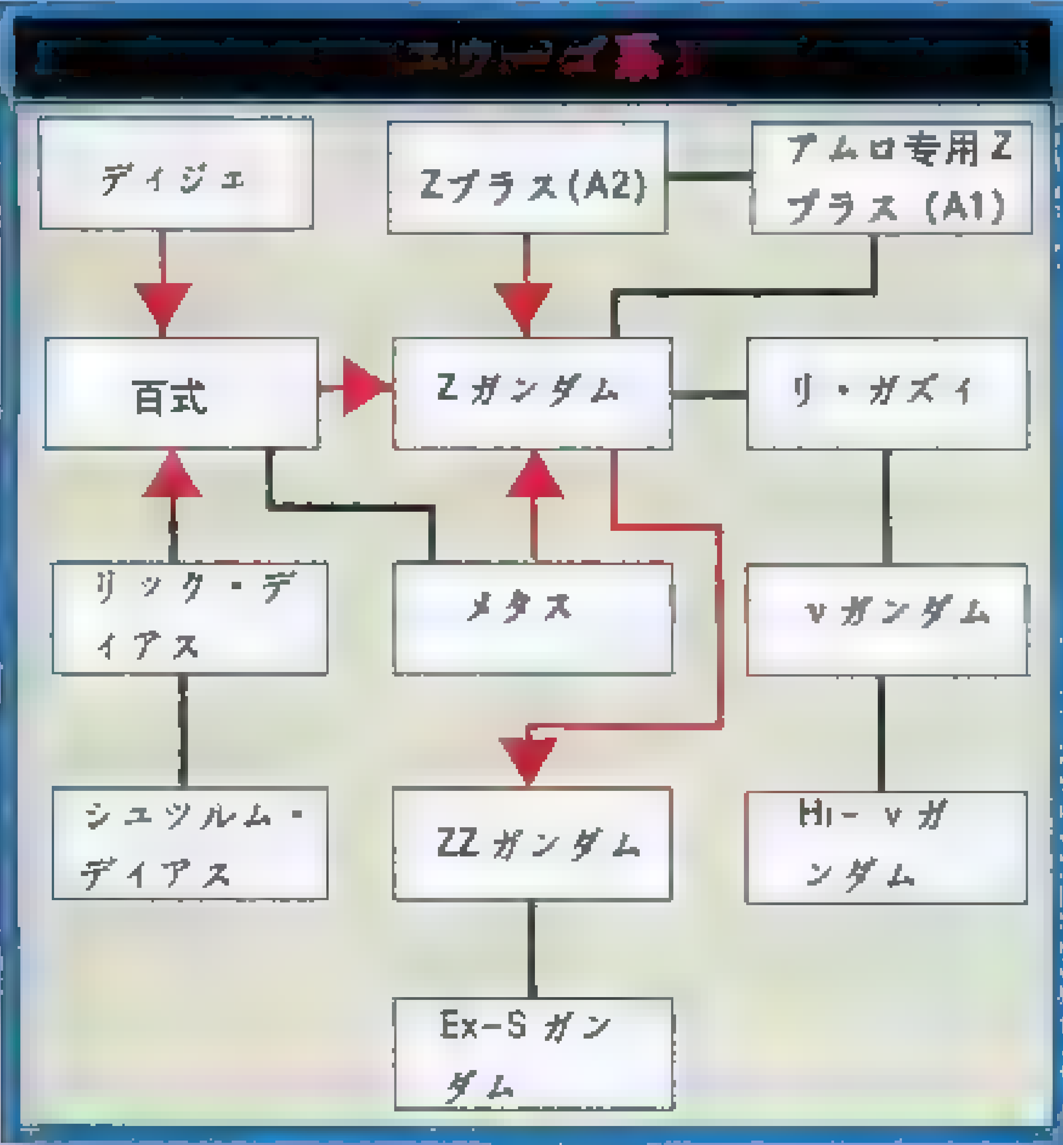
注 2：目前下表中所列出的 MS 数量，只有 99%。笔者曾花了 2 天时间在所有关卡中反复搜索，依然没有办法达成 100%，这里只能向大家说声抱歉了。如果有玩家能够达成 100%，请务必来信告知啊！

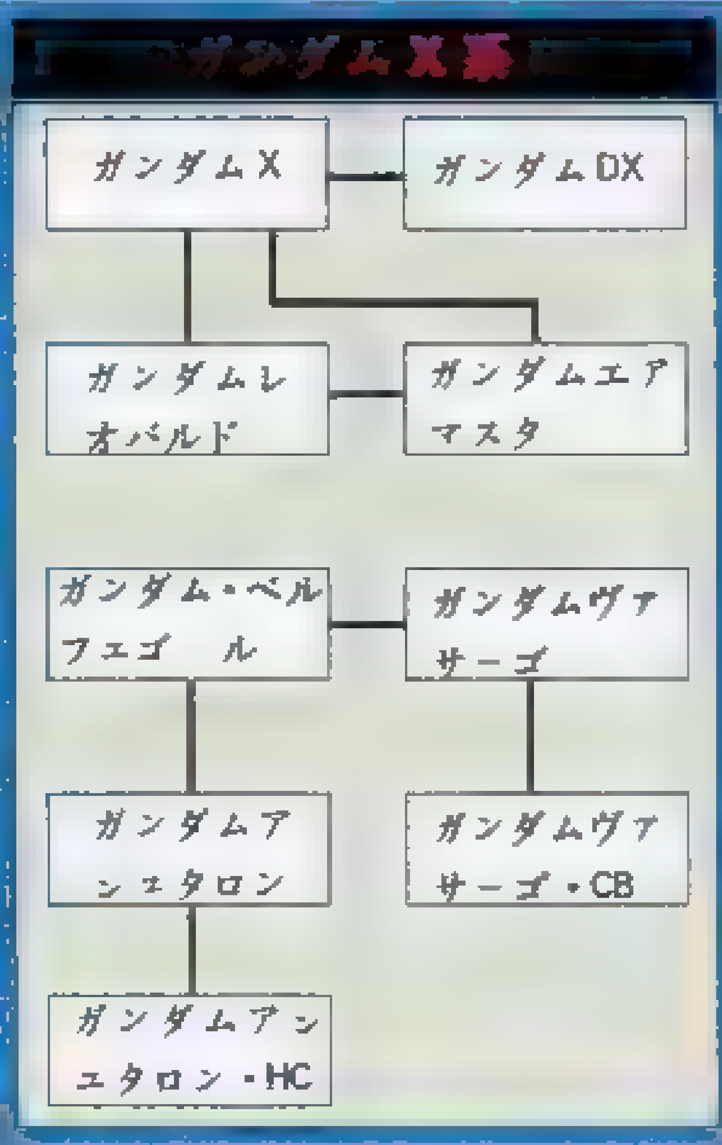
ア行（27 架）

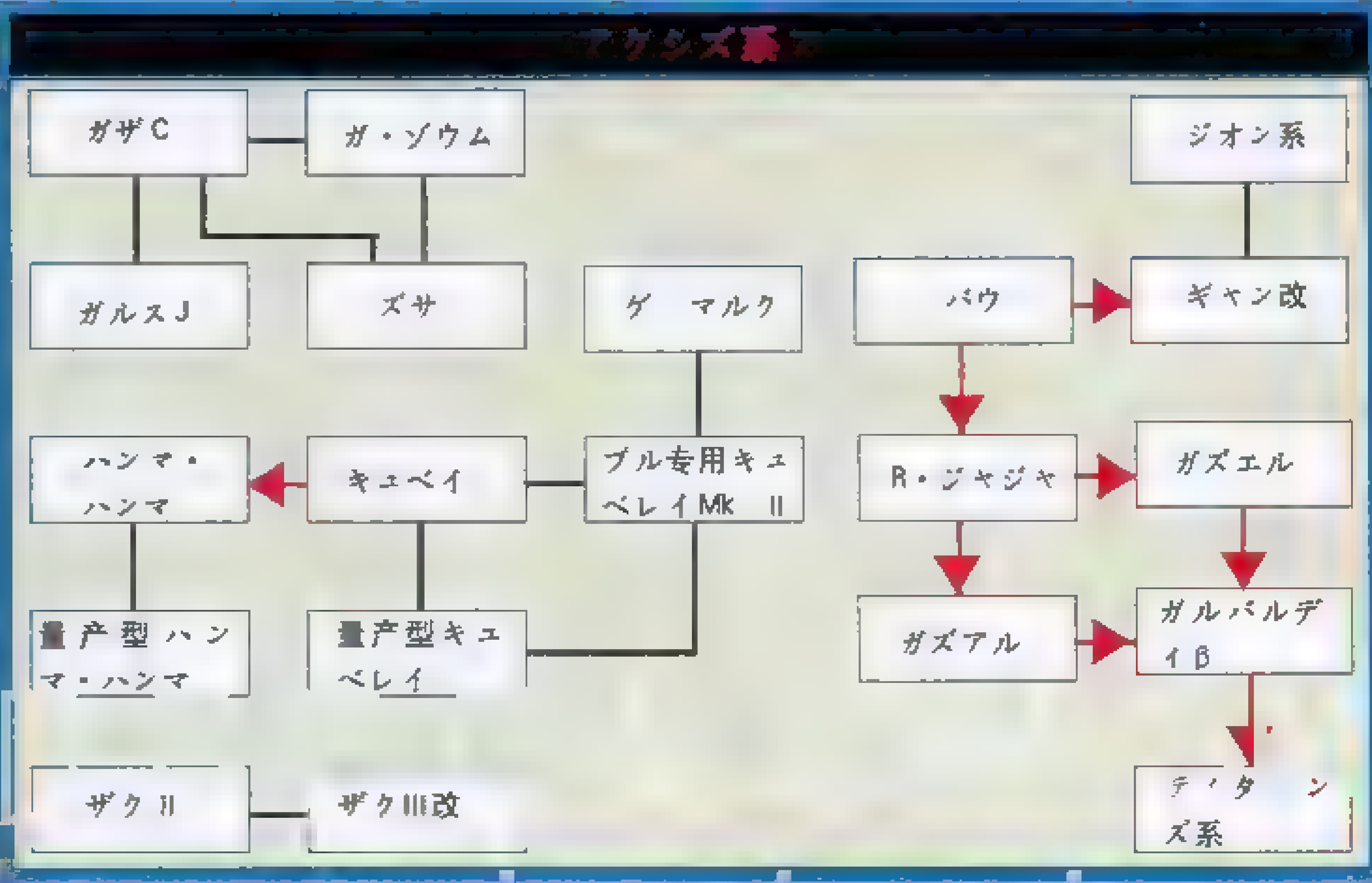
MS 名	入手方法
アウダ专用マゲアナック	开发マゲアナック
アジャイル	在 SEED STAGE5 中捕获
アストレイ・ゴールドフレーム	开发 M1 アストレイ
アストレイゴ ルドフレ ム（天）	ブリッツガンダム＋アストレイ GF
アストレイ・ブルーフレーム	开发 M1 アストレイ
アストレイ ブルーフレーム（FW）	收录アストレイ ブルーフレーム时自动收录
アストレイ・レッドフレーム	开发 M1 アストレイ
アッガイ	开发ザクⅡJ型
アッシマー	开发ギャプラン
アビゴル	开发ゾロアット
アプサラスⅠ	开发ビグロ
アプサラスⅡ	开发アプサラスⅡ
アブドル专用マゲアナック	开发マゲアナック
アフマド专用マゲアナック	开发マゲアナック
アムロ专用Zプラス A1 型	开发Zガンダム
アレックス	开发G－3ガンダム
イ ジスガンダム	开发ブリッツガンダム
イエローハロ	开发スカイブルーハロ
ヴァイエイト	开发メリクリウス或ビルゴ
ヴァルヴァロ	开发ビグロ
ウイングガンダム	リーオー＋Zガンダム
ウイングガンダムゼロ・カスタム	开发ウイングガンダム
エアリ ズ	开发リーオー
エアリ ズ（指挥官用）	收录リ オ 时自动收录
エールストライクガンダム	初期自动收录
エルメス	量产型キュベレイ＋クインマンサ
オレンジハロ	开发グリ ンハロ

カ行（79 架）

MS 名	入手方法
カーペラ・テトラ	开发ガンダム试作 1 号机 Fb
核弹头ミサイル	完成 SEED STAGE13
ガザC	开发ガ・ゾウム
ガズアル	开发R・ジャジャ
ガズエル	开发R・ジャジャ
ガ・ゾウム	G 世纪 STAGE5 中捕获
ガブスレイ	开发ギャプラン
カラミティガンダム	开发バスターガンダム
ガルスJ	开发ガザC
ガルバルディβ	开发ガズアル
ガンイ ジ	开发ガンブラスタ
ガンキャノン	开发ガンキャノン量产型
ガンキャノン量产型	初期自动收录
ガンダム	开发跑ガンキャノン
ガンダムベルフェゴ ル	开发ガンダムヴァサ ゴ
ガンダム DX	开发ガンダムX
ガンダム Ez－8	开发陆战型ガンダム
ガンダム F91	开发クロスボーンガンダム X1
ガンダム Mk－Ⅱ（エューゴ）	初期自动收录
ガンダム Mk （ティタ ンズ）	初期自动收录
ガンダムX	开发ガンダムエアマスター
ガンダムアクエリアス	在 G 世纪 STAGE8 中捕获
ガンダムアシュタロン	开发ガンダムベルフェゴール
ガンダムアシュタロン・HC	开发ガンダムアシュタロン
ガンダムヴァサ ゴ	ガンダムエピオン＋フェニックスガンダム
ガンダムヴァサーゴ・CB	开发ガンダムヴァサーゴ
ガンダムエアマスター	ギャプラン（MS）＋ガンダム DX
ガンダムエピオン	在 G 世纪 STAGE8 中捕获
ガンダムサンドロック	开发ガンダムサンドロック・C
ガンダムサンドロック C	在 G 世纪模式 STAGE8（最高难度）过关后 ACE 登录
ガンダムデスサイズ	开发ガンダムデスサイズヘル・C
ガンダムデスサイズヘル C	在 G 世纪模式 STAGE8（最高难度）过关后 ACE 登录
ガンダムナタク	在 G 世纪模式 STAGE8（最高难度）过关后 ACE 登录
ガンダムヘビーアームズ	开发ガンダムヘビーアームズC
ガンダムヘビーアームズC	在 G 世纪模式 STAGE8（最高难度）过关后 ACE 登录
ガンダムレオパルド	开发ガンダムX
ガンダム试作 1 号机	开发ガンダム试作机 1 号机 Fb
ガンダム试作 1 号机 Fb	开发レッドウオ リア
ガンダム试作 2 号机	开发ガンダム试作 1 号机
ガンダム试作 3 号机	ガンダム试作 1 号机 Fb＋フリ ダム（ミーティア）
ガンタンク	量产型ガンタンクの开发







www.plumbook.cn

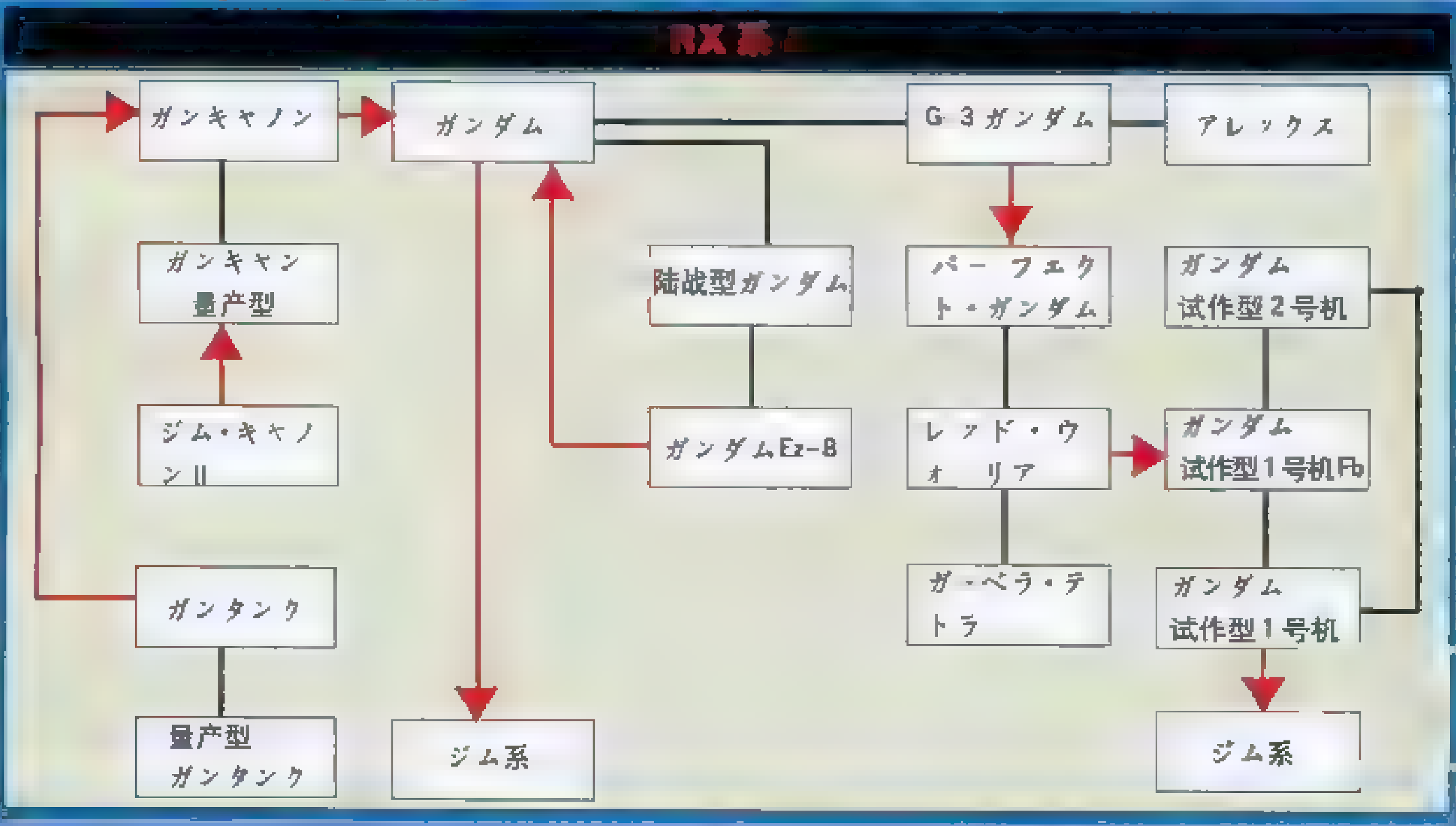
ガンブラスター	在G世纪模式STAGE7（最高难度）过关后ACE登录
ギャプラン	开发アッシマー
ギャプラン改	开发ギャプラン
ギャン	开发高机动ザクII
ギャン改	开发ギャン
ギュネイ专用ヤクト・ドーガ	开发ギラ・ドーガ
キュベレイ	开发量产型キュベレイ
ギラ・ドーガ	在G世纪STAGE6中捕获
ギラ・ドーガ（指挥官用）	在收录ギラドーガ后自动收录
クインマンサ	开发ノイエジールII
クーロンガンダム	开发シャイニングガンダム
ゲーン	开发ジン・オーカー
クェス专用ヤクト・ドーガ	开发ギラドーガ
グフ	开发ザクII J型
グフ・カスタム	开发グフ
グフ・フライトタイプ	开发グフ
グリーンハロ	开发ハロ
クロスボーン・ガンダムX1	ブリッツガンダム＋ラゴゥ
クロスボーン・ガンダムX2	开发クロスボーン・ガンダムX1
クロスボーン・ガンダムX3	开发クロスボーン・ガンダムX1
クロノクル专用ゾロ	开发ゾロ
ゲイツ	开发シグー
ゲイツ（指挥官用）	收录ゲイツ时自动收录
ゲーマルク	开发プル专用キュベレイMk－II
ゲドラフ	在G世纪STAGE7中捕获
ゲルググ	开发高机动ザク
ゲルググ（指挥官用）	收录ゲルググ时自动获得
ゲルググJ	开发ゲルググ
ゲルググM	开发ゲルググ
ゲンガオゾ	开发ザンネック
ケンプファー	开发ギャン
コア・ブースター	初期自动收录
高机动ザクII	开发ザクII F型
高机动ザクII（指挥官用）	收录高机动ザク时自动收录
ゴッドガンダム	开发部シャイニングガンダム
ゴッド・ハロ	开发ハロ
ゴトラタン	开发リグ・シャッコー
コンティオ	开发ゾロアット

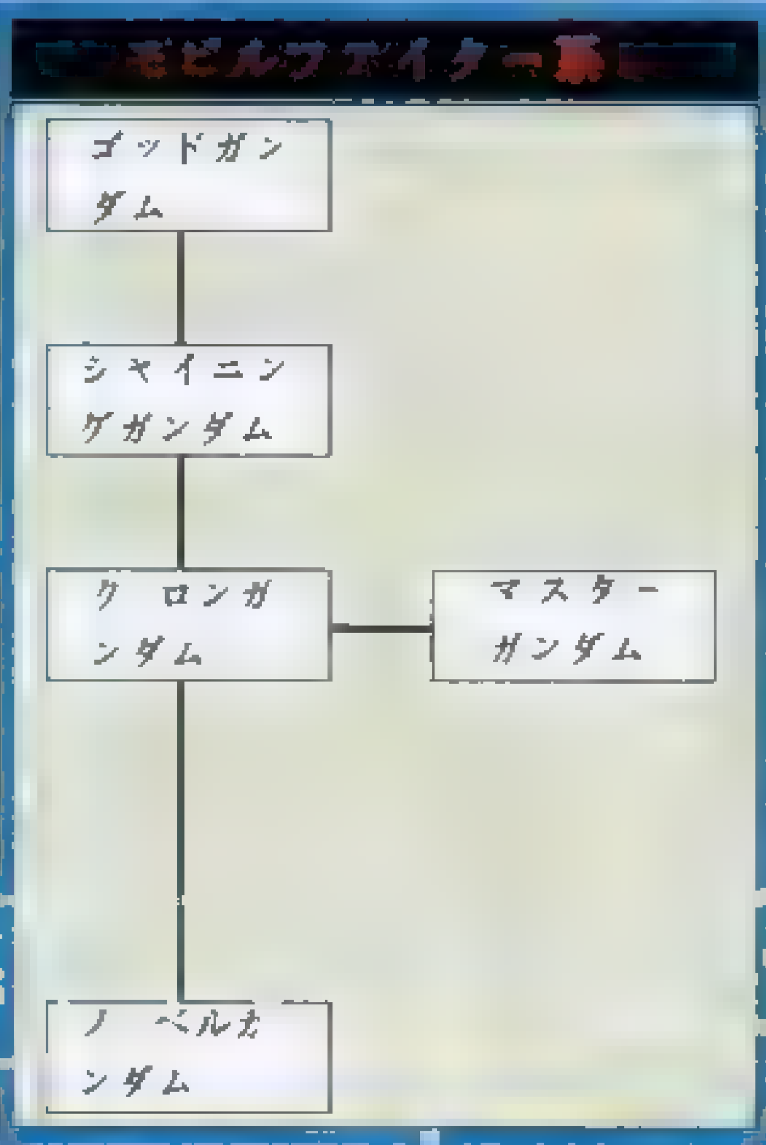
サ行（57架）

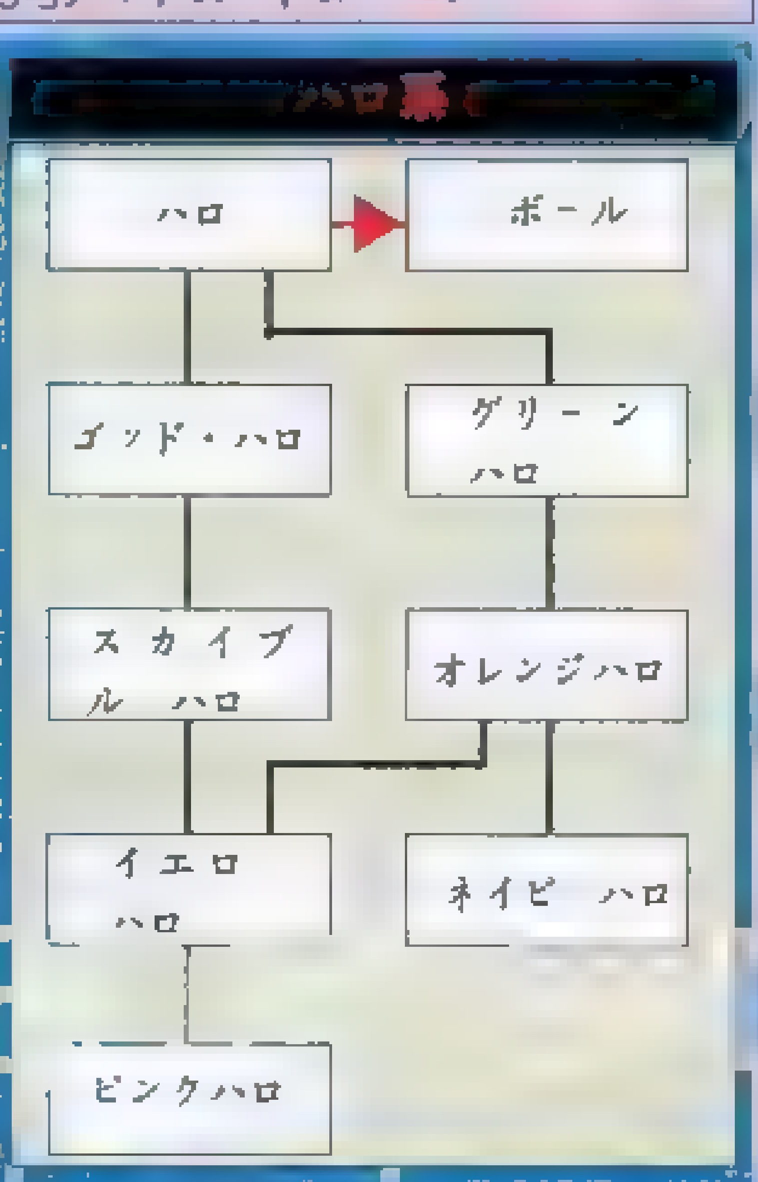
MS名	入手方法
サ ヘント	G世纪STAGE8中捕获
サイコガンダム	ガンダムMk－II＋フェニックスガンダム
サイコガンダムMk	开发サイコガンダム
ザウート	在SEED STAGE5中捕获
ザクII F型	初期自动收录
ザクII F型（指挥官用）	初期自动收录
ザクII J型	将ザクII J型升至ACE
ザクII J型（指挥官用）	收录ザクII J型时自动收录
ザクII改	开发ザクII F型
ザクII改（指挥官用）	收录ザクII改时自动收录
ザクIII	ザクII J型＋R・ジャジャ
ザクIII改	开发ザクIII
ササビー	开发ギュネイ专用ギラ・ドーガ
ザメル	开发ドムドローベン
ザンスパイン	开发ゲンガオゾ
ザンネック	开发アビゴル
ジェガン	开发ジムIII
シェンロンガンダム	开发ガンダムナタク
ジオング	开发エルメス
シーマ专用ゲルググM	开发ゲルググM
シグー	开发ジン
シスクード	ガンダムMk－II＋ブルッケング
ジ・O	开发パラスアテネ
ジム	初期自动收录
ジム・カスタム	开发ジム
ジム・キャノンII	ジム＋ガンキャノン
ジム・クェル	开发ジム・カスタム
ジム・コマンド（宇宙战用）	开发ジム
ジム・スナイパーII	开发ジムコマンド（宇宙用）
ジムII（连邦使用）	开发ジム
ジムIII	开发ネモ
シャア专用ゲルググ	开发ゲルググ
シャア专用ズゴック	开发ズゴック
シャイニングガンダム	クロスボーン・ガンダムX3＋ガンダム
ジャスティスガンダム	开发イージスガンダム
ジャスティス（ミーティア）	开发ジャスティスガンダム
シュツルムディアス	开发リックディアス
ジン	在SEED STAGE1中捕获
ジン（D型装备）	收录ジン时自动收录
ジン・オーカー	开发ジン
ジン（テスト机カラー）	开发ジン
スカイグラスパー	开发VTOL战斗机
スカイグラスパー（SS）	收录スカイグラスパー时自动收录
スカイグラスパー（AS）	收录スカイグラスパー时自动收录
スカイグラスパー（LS）	收录スカイグラスパー时自动收录
スカイブルーハロ	开发ゴッド・ハロ
ズゴック	开发アッガイ
ズゴックE	开发ズゴック
ズサ	在G世纪STAGE5中捕获
ストライクガンダム	初期自动收录
ストライクダガー	初期自动收录
ストライクルージュ	ストライクガンダム＋M1アストレイ
スモ	开发ハリー专用スモ
ソードストライクガンダム	初期自动收录
ゾノ	开发グーン
ゾロ	开发ゾロアット
ゾロアット	在G世纪STAGE7中捕获

タ行（18体）

MS名	入手方法
ターンX	开发TURN Aガンダム
长距离强行侦察复座型ジン	在SEED STAGE3中捕获
ディジェ	开发リック・ディアス
ディン	在SEED STAGE6中捕获
ディン（指挥官用）	收录ディン时自动收录
デュエルガンダム	开发ストライクガンダム
デュエルガンダム・AS	开发デュエルガンダム
ドーベンウルフ	在G世纪STAGE5中捕获
トーラス	开发リーオー（宇宙用）
トーラス（SK）	在G世纪模式STAGE8过关后ACE登录
トールギス	开发ウィングガンダム
トールギスII	开发トールギス
トールギスIII	在G世纪模式STAGE8（最高难度）过关后ACE登录
ドム	在G世纪STAGE1中捕获
ドム・トローベン	开发ドム
トムリアット	开发ゾロ
ドライセン	バウ（红绿均可）＋ドム・トローベン







トラゴス	开发リ　オ - (地上用)

ナ行 (7体)

MS名	入手方法
ナイチンゲール	开发サザビー
ナイトガンダム	ガンダム+トールギスⅢ
ネイビ　ハロ	开发オレンジハロ
ネモ	开发ジムⅡ
ノイエジール	开发ジオング
ノイエジ　ルⅡ	开发ノイエジ　ル
ノーベルガンダム	开发クーロンガンダム

ハ行 (36体)

MS名	入手方法
バーザム	开发ガンダムMk-Ⅱ
パーフェクト・ガンダム	开发G-3ガンダム
バイアラン	开发ハンムラビ
ハイゴック	开发ズゴックE
ハイザック (连邦军仕样)	开发ハイザック (ティターンズ)
ハイザック (连邦　指挥官用)	收录イザック (连邦军仕样) 时自动收录
ハイザック (ティターンズ仕样)	开发ザクⅡ改
ハイザック (ティターンズ・指挥官用)	收录ハイザック (ティターンズ仕样) 时自动收录
バウ (赤)	开发バウ (绿)
バウ (绿)	在G世纪STAGE5中捕获
バクゥ (ミサイル装备)	在SEED STAGE5中捕获
バクゥ (レ　ルガン装备)	收录バクゥ时自动收录
バクゥ　バルドフェルド专用 (ミ)	开发バクゥ
バクゥ・バルドフェルド专用 (レ)	收录バクゥ・バルドフェルド专用 (ミ) 时自动收录
バスターガンダム	开发デュエルガンダム
パラスアテネ	开发メッサーラ
ハリー专用スモー	∀ガンダム+百式
百式	开发リックディアス
ハロ	α・アジール+ブルッケング
ハンムラビ	开发ガブスレイ
ハンマ・ハンマ	开发キュベレイ
ビグ・ザム	在G世纪STAGE2中捕获
ビグロ	在G世纪STAGE2中捕获
ビルゴ	开发ビルゴⅡ
ビルゴⅡ	在G世纪STAGE8中捕获
ピンクハロ	开发ネイビ　ハロ
フェニックスガンダム	V2ガンダム+マスターガンダム
フォビドゥンガンダム	开发ブリッツガンダム
フリ　ダムガンダム	开发ジャスティスガンダム
フリ　ダム (ミ　ティア)	开发フリ　ダムガンダム
ブリッツガンダム	开发デュエルガンダム
ブルッケング	开发ゲドラフ
ブルッケング (指挥官用)	收录机ブルッケング时自动收录
プル专用キュベレイMk-Ⅱ	开发キュベレイ
プロヴィデンスガンダム	开发フリーダムガンダム
ボ　ル	初期自动收录

マ行 (11体)

MS名	入手方法
マグアナック	开发ガンダムサンドロック
マスターガンダム	开发クーロン・ガンダム
マツナガ专用高机动ザクⅡ	开发高机动ザクⅡ
マラサイ	开发ハイザック
武者ガンダム	スモー+ガンダム
メタス	开发百式
メッサーラ	开发ガブスレイ
メビウス	开发メビウス (ゼロ)
メビウス (核装备)	收录メビウス时自动收录
メビウス (ゼロ)	完成SEED STAGE1后ACE登录
メリクリウス	在G世纪STAGE8 (最高难度) 中捕获

ラ行 (21体)

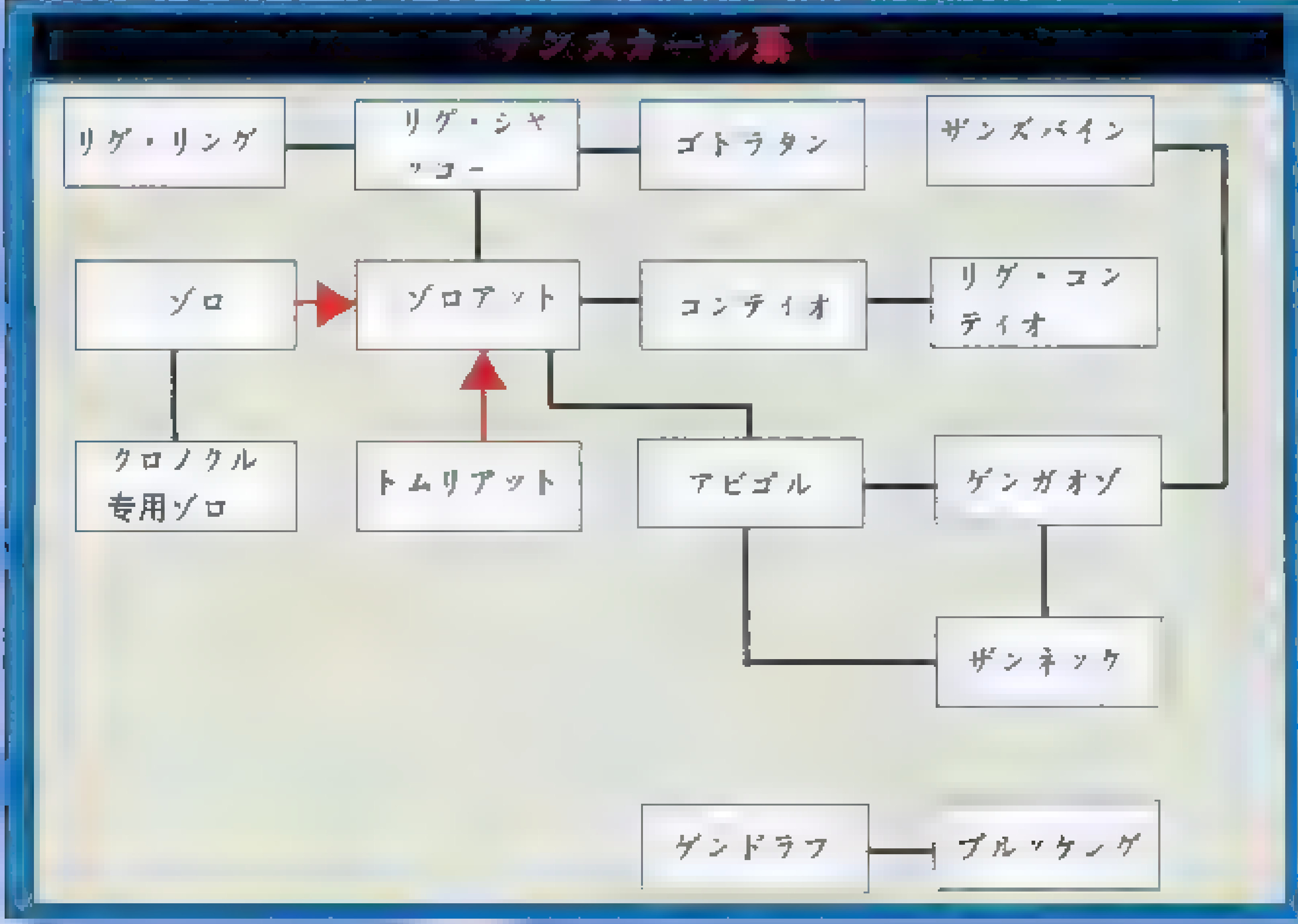
MS名	入手方法
ラゴゥ	开发バクゥ・バルドフェルド专用
ラシード专用マグアナック	开发アフマド专用マグアナック
ランチャーストライクガンダム	初期自动收录
リ・ガズィ	完成G世纪STAGE8后ACE登录
リーオー (宇宙用)	开发リーオー (地上用)
リ　オ　(地上用)	在G世纪STAGE8中捕获
リグ・コンティオ	开发コンティオ
リグ・シャッコー	在G世纪STAGE7中捕获
陆战型ガンダム	开发ガンダム
リグ・リング	开发リグ・シャッコー
リゲルグ	バウ+ゲルググJ
リック・ディアス (赤)	初期自动收录
リック　ディアス (黑)	初期自动收录
リック・ドム	在G世纪STAGE2中捕获
リック・ドムⅡ	开发リック・ドム
量产型ガンタンク	初期自动收录
量产型キュベレイ	在G世纪STAGE5中捕获
量产型ハンマ・ハンマ	开发ハンマ・ハンマ
レイダ　ガンダム	开发イ　ジスガンダム
レズン专用ギラ　ド　ガ	开发ギラ　ド　ガ
レッド・ウォーリア	开发パーフェクト・ガンダム

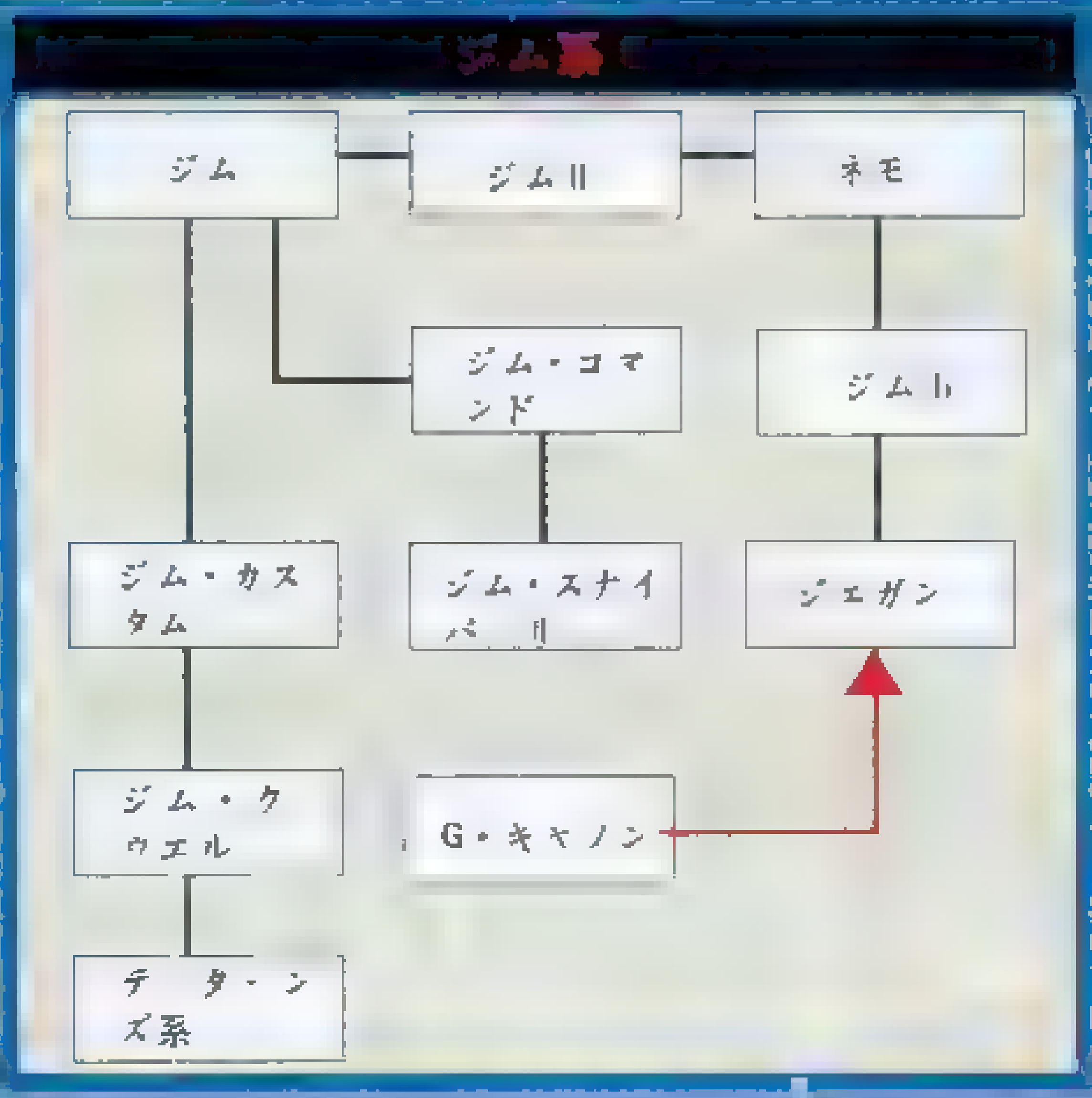
英数行 (18体)

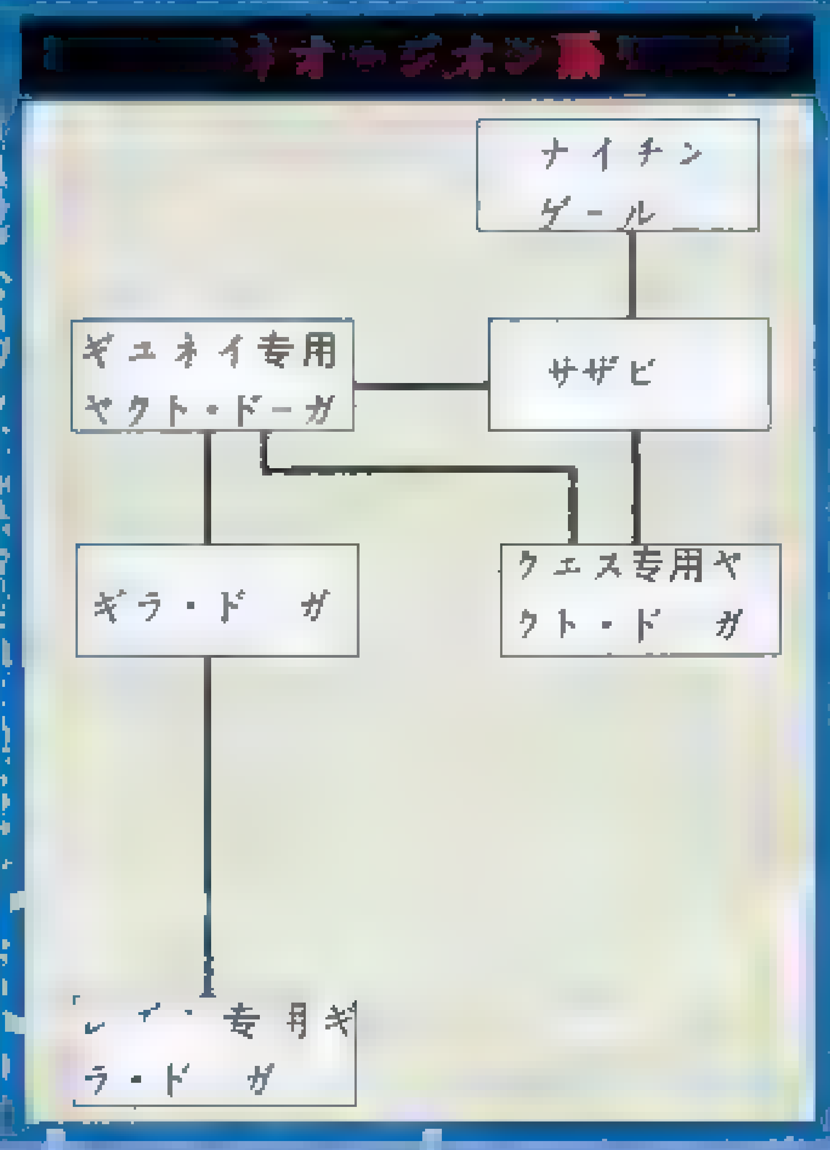
MS名	入手方法
∀ガンダム	ウイングガンダム+V2ガンダム
EX　Sガンダム	开发ZZガンダム
G-3ガンダム	开发ガンダム
G・キャノン	ジェガン+ガンキャノン
Hi-νガンダム	开发νガンダム
M1アストレイ	初期自动收录
R　ジャジャ	开发ギャン改
Vガンダム	开发ガンイージ
V2アサルトガンダム	收录V2ガンダム时自动收录
V2アサルトバスターガンダム	收录V2ガンダム时自动收录
V2ガンダム	开发Vガンダム
V2バスタ　ガンダム	收录V2ガンダム时自动收录
VTOL战斗机	在SEED STAGE8中捕获
Zガンダム	イ　ジス+M1アストレイ
Zプラス A2型	开发アムロ专用Zプラス
ZZガンダム	完成G世纪STAGE5后ACE登录
α・アジ　ル	开发クィン　マンサ
νガンダム	开发リ・ガズィ

附 关于租借角色

与前作相同，玩家在本作中也有相当数量的原著角色可以使用，不过这需要花费大笔的金钱去租借。但是租借后，这些角色就等于完全归玩家所有了！租借角色除了完成一部分的关卡可以得到以外，在登录一些MS时，MS的驾驶员也能够相应地获得。这里提醒一下，有三个角色是很不容易得到的，因为他们只有通过登录ACE的机体，才能够获得。且需要登录的ACE机体只有通过机体设计才能够获得。这三人分别是：チャップ・アデル（登录ジム・キャノンⅡ）、セシリー・フェアチャイルド（登录G・キャノン）和ハリー・オード（登录ハリー专用スモー）。







www.plumbook.cn

攻略透解 Guide Through

足球人生	BANPRESTO	SLG
PS2 SOCCER LIFE	2004年2月26日	日版
只对应DS2手柄		

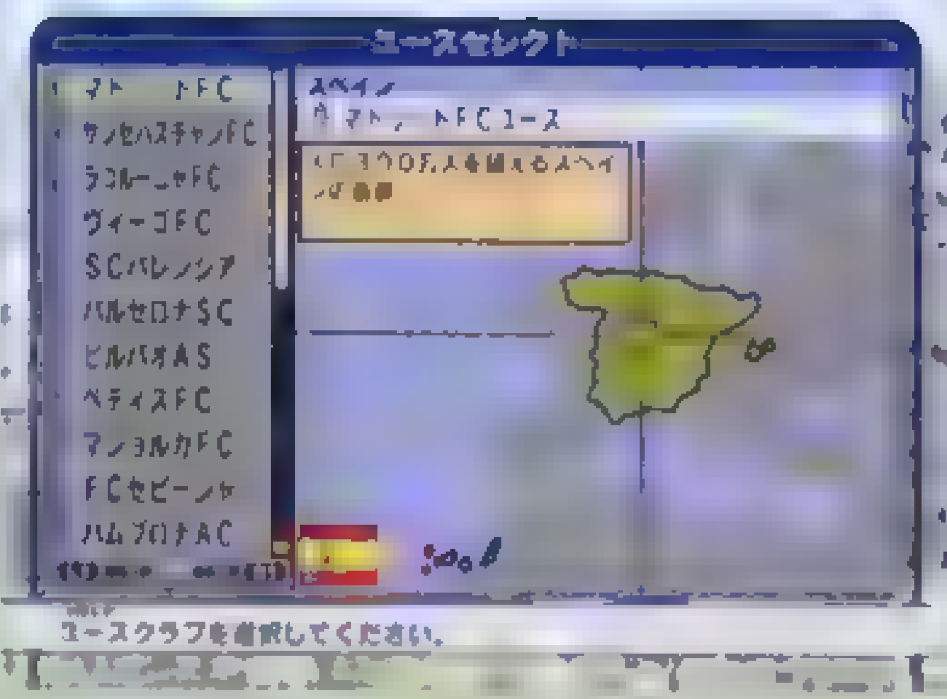
足球人生

BANPRESTO，只要是喜欢“《超级机器人大战》系列”的玩家都知道这个“眼睛厂”。天知道“眼睛厂”为什么突发奇想做了这个足球育成游戏，后来才听说是SEGA“《创造球会》系列”的某些制作人员叛逃的结果。现在市面上能看到的育成球会游戏有3个，SEGA的《创造球会》——重视战略、KONAMI的《实况战略版》——重视战术、BANPRESTO的《足球人生》——重视育成。三款游戏各有各的特色，笔者也有幸成了这三个游戏的攻略者……闲话就说到这里，让我们进入足球的生活中去吧！

新手上路篇

青训基地的选择

游戏开始后，玩家首先要选择青训基地，如果把基地放在欧洲大牌的俱乐部里，那么训练出来的球员大都比较容易获得不错的职业合同，不过相对的，之后的竞争也会异常激烈，很难获得出场的机会。如果放在比较冷门的地区，球员的育成就比较困难一些，不过能有较多的上场机会。如何取舍就看玩家的决定了。不过有一点要注意，球员是不能去青训基地所在的国家留学的！笔者建议大家还是把眼光放长远一点，把基地放在皇马、曼联、米兰等豪门比较稳妥，毕竟靠一堆饭桶养家是没什么出路的。不过基地最好不要放在意大利和德国，不然就少了最好的DF和GK的留学地了。

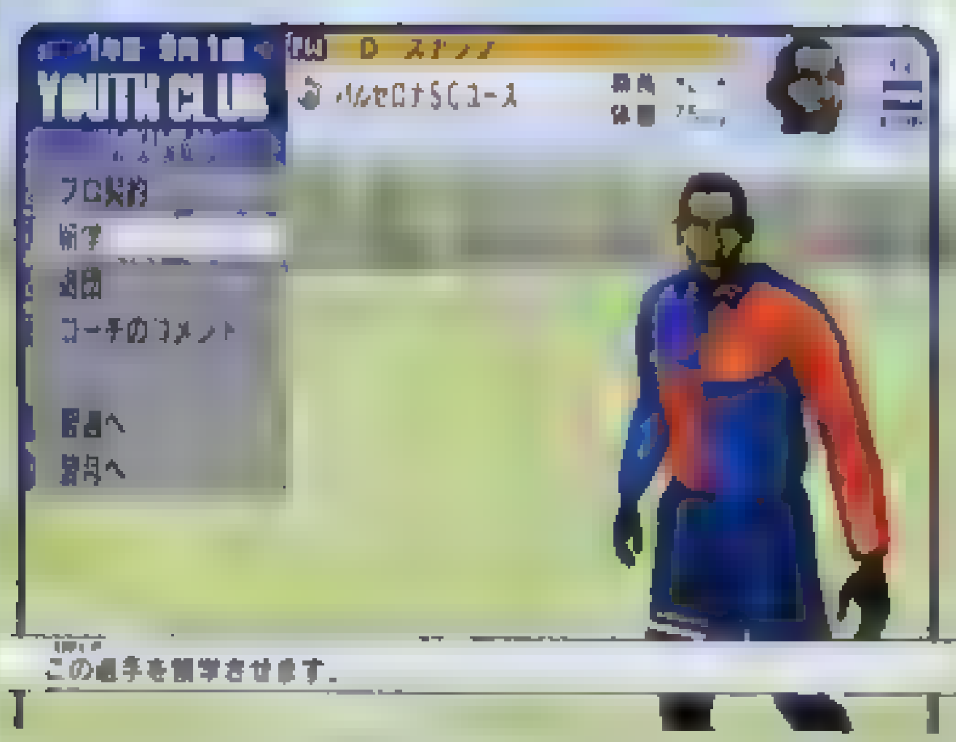


初期球员的挑选和育成

初期玩家手上就1000万零花钱，这点钱给MM买礼物都不够，也就别指望能签到什么好的球员了，为了能尽快富裕起来、能有钱签更好的年轻球员，资金积累是第一重要环节。初期球员签约，笔者的经验是清一色的MF，因为去日本留学的MF是不要钱的……于是3个身价在200万左右的MF入手，都去日本留学了3次，回来后能力也会有所提高（能力槽上有可怜的一丝表示……），然后都挑钱最多的签约，能签几年就几年。这样的话青训基地能获得2000万左右的奖金吧！之后让那些已经签约的球员全部退休……（才16岁，真惨=_=b）也可保留一个球员玩一会先熟悉系统。再签5个MF，重复上面的步骤N次……由于没有职业球员，时间可以一个月一个月地跳过，所以很快。当拥有3亿左右的资金时，游戏才算真正开始。

球员奋斗篇

签约技巧



笔者第一个真正开始育成的人是世界第一门将雅辛！玩家们是不是想问笔者为什么要选门将？因为GK的训练简单，而且各个球队都比较缺少优秀的防守球员，DF的育成相对比较困难，所以用GK来上手比较轻松。15岁入队时签约费2亿6000多万，经过3次德国留学后，辛苦10多年赚来的钱就见底了……不过雅辛就是雅辛，发来邀请函的俱乐部有8家，各个开价不菲。笔者最后挑选了意大利球队キエボ（切沃Chievo），原因是这个俱乐部在GK的育成方面很有心得。为了将来，建议玩家不要计较现在的一点小钱，对于非常优秀的球员来说，成长是第一要考虑的因素。笔者的雅辛只签了1年，如果签多了以后没工资可长那就亏了，再说天知道会在这种球队待多久。

初期签约的俱乐部中，有些育成能力很好，笔者整理了一些，请参看下表。

オーセル（FRA）	自主练习成长度全满（FW、MF适合）
アーセナル（ENG）	自主练习成长度全满（MF适合）
ASル・アーブル（FRA）	自主练习成长度全满（全）
バイエルンSC（GER）	自主练习、ポジションテクニック和プレイスキック3/4以外，其他的成长度全满（FW、MF适合）
トロワSC	自主练习A成长度全满（GK适合）
キエボ	自主练习成长度全满（GK适合）
マドリッドFC（ESP）	自主练习 筋力3/4以外成长度全满（FW适合）
モンペリエ（FRA）	自主练习成长度全满（全）
ウェストハム（ENG）	自主练习成长度全满（MF适合）

其他的还有很多，可惜的是笔者因为时间关系没能一一验证，大家可以用SL大法多进行几次尝试。

训练技巧

进入球队的第一天就要考试，之前玩家们最好先SAVE一下……考试很简单，就是成功发出必杀技就行了，方法就是在足球发光的瞬间按下○键就行，时机很重要。成功后基础能力、状态值和教练信赖度大幅上升，而且有80%的几率保证进入出场名单。

在平时训练的时候千万记住不要平均成长，只要练习“自主练习”中的最后一项就行了，没有拔尖的能力很难在群星中立足。（请参看下面详细的“训练提升能力表”）笔者的雅辛用了半年的时间把GK能力槽提升到了50%以上，在队中坐稳了主力位置，而且还在下半年做了队长。

详细的训练提升能力表：

基础练习

练习	提升能力
ランニング	スタミナ、我慢强さ
スプリント	走力
リフティング	テクニック、ヘディング
フレスキック练习	フレスキック
シュート练习	シュート
ドリブル练习	ドリブル
パス练习	パス

练习	提升能力
筋力トレーニング	タフネス、タックル
FW基础	FWセンス、パス
FWテクニック	ドリブル、シュート、FWセンス
MF基础	MFセンス、パス
MFテクニック	[illegible]
GK基础	GKセンス、パス
GKテクニック	GK技术、飞び出し、FKセーブ

©cavia ©BANPRESTO 2004

チーム练习

（根据球员位置不同，内容也会有少许不同）

1月			
1周	[illegible]	2周	ミニゲーム
3周	ポストプレイ	4周	ドリブル突破
2月			
1周	攻击练习	2周	フリーキック
3周	スルーパス	4周	ロングシュート
3月			
1周	ヘディング	2周	ブロック
3周	チェック	4周	プレッシング
4月			
1周	サイドチェンジ	2周	ポジショニング重视
3周	サイド突破	4周	中央突破
5月后开始循环			

チーム练习（各位置详细练习表）

スルーパス	パス、勘・读み、モチベーション
インターセプト	パスカット、勘・读み、モチベーション
ブロック	タックル、我慢强さ、モチベーション
连携强化	连携、モチベーション
チェック	走力、パスカット
プレッシング	走力、タックル
サイドチェンジ	パス、中央、モチベーション
ミニゲーム	FWセンス、ドリブル、シュート、パス、モチベーション
セットプレイ	ヘディング、タフネス、モチベーション
ドリブル突破	ドリブル、走力、モチベーション
フリーキック	プレスキック、モチベーション
スルーパス	パス、勘・读み、モチベーション

1VS1ディフェンス	タックル、モチベーション
カバーリング	走力、パスカット、モチベーション
インターセプト	パスカット、勘・读み、モチベーション
ブロック	タックル、我慢强さ、モチベーション
プレッシング	走力、タックル、モチベーション
スペース警戒	勘・读み、モチベーション
マンマーク彻底	タックル、パスカット、モチベーション
ポジショニング重视	右サイド、左サイド、モチベーション
连携	连携、モチベーション
ミニゲーム	DFセンス、パス、タックル、パスカット、モチベーション
マラソン	スタミナ、我慢强さ
ストレッチ	タフネス、モチベーション

マンマーク彻底	タックル、パスカット、モチベーション
ドリブル突破阻止	タックル、テクニック、モチベーション
ポジショニング重视	右サイド、左サイド、モチベーション
ゾーンディフェンス	スタミナ、パスカット、モチベーション
ミニゲーム	MFセンス、パス、ドリブル、パスカット、モチベーション
スルーパス	パス、勘・读み、モチベーション
1VS1ディフェンス	タックル、モチベーション
カバーリング	走力、パスカット、モチベーション
インターセプト	パスカット、勘・读み、モチベーション
ブロック	タックル、我慢强さ、モチベーション
チェック	走力、パスカット、モチベーション
プレッシング	走力、タックル、モチベーション
スペース警戒	勘・读み、モチベーション
组织的ディフェンス	キャプテンシー、モチベーション

GK练习：飞び出し	飞び出し、モチベーション
GK练习：キャッチング	GK技术、モチベーション
セットプレイ阻止	FKセーブ、モチベーション
守备练习	GK技术、飞び出し、モチベーション
GK练习：パンチング	GK技术、FKセーブ、モチベーション
基础强化	GKセンス、モチベーション
连携强化	连携、モチベーション
ミニゲーム	GKセンス、GK技术、飞び出し、FKセーブ
マラソン	スタミナ、我慢强さ
ストレッチ	タフネス、モチベーション
フリーキック	プレスキック、モチベーション

名词解释

ミニゲーム	mini game
ポストプレイ	post play
ドリブル突破	带球突破
フリーキック	任意球
スルーパス	直传
ロングシュート	远射
ヘディング	头球
ブロック	封堵
チェック	防守
プレッシング	抢逼围
サイドチェンジ	边路转换
ポジショニング重视	位置感重视
サイド突破	边路突破
ランニング	跑步

スタミナ	体能
我慢强さ	忍耐力强
スプリント	速度
リフティング	颠球
テクニック	技术
プレスキック	定位球
シュート	射门
ドリブル	带球
勘・读み	判断力
モチベーション	士气
インターセプト	截球
パスカット	断球
パス	传球
筋力トレーニング	体格训练

タフネス	强壮度
タックル	铲球
FWセンス	FW意识
FWテクニック	FW技术
MFセンス	MF意识
MFテクニック	MF技术
DFセンス	DF意识
DFテクニック	DF技术
GKセンス	GK意识
GKテクニック	GK技术
飞び出し	出击
FKセーブ	任意球防守
チーム练习	球队练习
セットプレイ	边路攻击

マンマーク彻底	彻底盯防
右サイド	右路
左サイド	左路
ゾーンディフェンス	区域防守
1VS1ディフェンス	1VS1防守
カバーリング	卡位
スペース警戒	SPACE警戒
组织的ディフェンス	组织防守
キャプテンシー	指挥能力
マラソン	马拉松
ストレッチ	竞争能力
キャッチング	扑球能力
パンチング	防高空球能力

人际关系篇

在这个游戏中，人际关系非常重要，第一重要的是教练的信赖度，因为这是确保球员能否上场的关键！如果能首发上场比赛，在获胜后得到的评分最高，那么之后就会发生接受采访的事件，回答不同的问题会有不同的效果。因为选项很多，笔者挑几个简单的给大家参考下。

以下是几个关键字索引——

注重名声：观客／感谢、主场／一生

注重教练信赖：监督战术／素晴、监督采配／素晴、监督采用／素晴

注重队友配合度：チームメイト／最高

注重女子好感：个人／结婚前提

因为选项很多，而且是随机的，笔者举的是几个经常出现的选择，大家可以在玩的时候拿笔记一下。

在平时，玩家使用的球员可以找俱乐部的同僚一起出去，经常和他们对话能提升状态、语言能力和配合度。当然也会有问答选项出现，而且有很多种。笔者也整理了一些常用的。

Q：試合中に选手等が携帯电话を使ったらどうなるか?

A：イエローカード

Q：PKでGKがゴールラインから前に动いてしまい、再びPKを行うことを命じられたらキッカーを交代できるか?

A：できる

Q：キャプテンは重大な不正行为をした自分のチームの选手を退场させることができるか?

A：できない

Q：ロスタイムを补うかどうかは主审の判断に任されている?

A：いいえ

Q：PKの时、主审の合图の笛が鸣る前に蹴った场合どうなる?

A：蹴りなおし

Q：PKでボールがゴールポストにあたって破损した场合どうするか?

A：ドロップボール

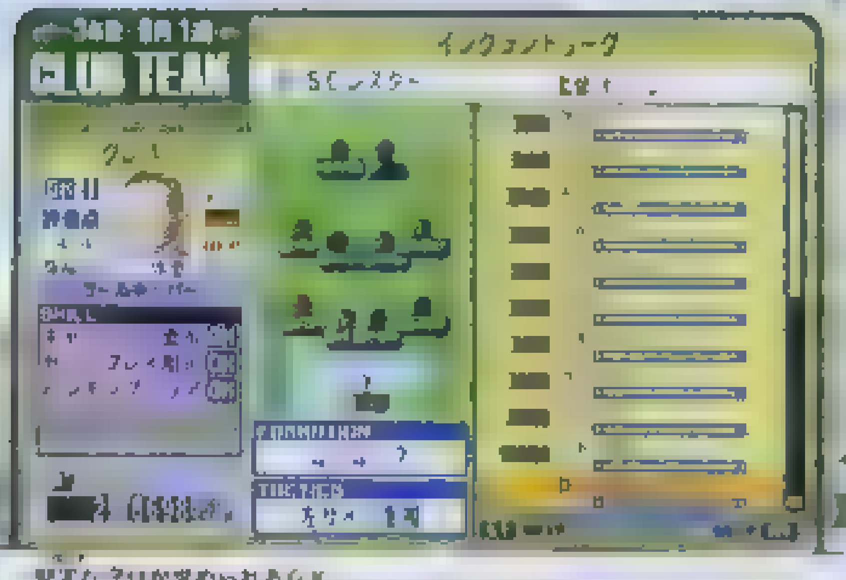
Q：ゴールネットの中はフィールド内か外か?

A：外

Q：キックオフで直接ゴールすることは可能か?

A：可能

事业辉煌篇



望まな?リが求められるGK。

笔者的雅辛在6月赛季结束的时候，指定经纪人去联系皇马，结果一次就成功了（事后证实，能力有1项在60%左右，如果还是队长，有90%的可能转会成功），原来花钱雇好的经纪人就是“浮云”……

在皇马的1年内，笔者的雅辛成长度飞快，18岁的时候GK能力全满，也做了皇马的队长，工资涨到了3亿多，每年能供给青训基地2000万。（最高数值，是不是上限还有待验证）

由于雅辛在皇马做了队长，平时就可以去找教练指定你想买的人。所以再去签4个年轻球员，等他们签约后再让雅辛去找教练买这几个人……球员涨工资……青训基地钱得到的钱更多……签更好的年轻球员……如此良性循环后游戏就轻松多了。

笔者目前是皇帝+老马+飞人+贝利+雅辛=无敌俱乐部，每年都是三冠王，年薪都是几十亿的…

补完篇

不管是什么足球育成游戏，球员总会变老退役，当然这作也不例外，不过球员转生后用的就不是原来的名字，0ぃ“ス－パ－スタ－〇〇”，一共有99个号码，他们分别代表了——

01→GK デビッド・シーマン 大卫・希曼	34→FW ジャンフランコ・ゾラ 佐拉	67→MF カルピン(ロシア)卡尔平
02→GK シュマイケル(デンマーク)舒梅切尔	35→FW ロベルト・バッジョ(イタリア)罗伯特巴乔	68→MF ヴィルモッツ(ベルギー)维尔莫兹
03→GK トルド(イタリア)托尔多	36→FW バティストゥータ(アルゼンチン)巴蒂斯图塔	69→MF レドンド(アルゼンチン)雷东多
04→GK ブッフォン(イタリア)布冯	37→FW シェリンガム(イングランド)谢林汉姆	70→MF レオナルド(ブラジル)莱昂纳多
05→GK イケル・カシージャス 卡西利亚斯	38→FW エウベル(ブラジル)埃尔伯	71→MF シメオネ(アルゼンチン)西蒙尼
06→DF イエロ(スペイン)耶罗	39→FW ヴィエリ(イタリア)维耶里	72 暂缺
07→DF マルディーニ(イタリア)马尔蒂尼	40→FW デルピエロ(イタリア)皮耶罗	73→MF ショル(ドイツ)绍尔
08→DF デサイー(フランス)德塞利	41→FW クレスポ(アルゼンチン)克雷斯波	74→MF バレロン(スペイン)贝莱隆
09→DF カフー(ブラジル)卡福	42→FW ディエゴ・トリスタン(スペイン)特里斯坦	75 暂缺
10→DF チュラム(フランス)图拉姆	43→FW ロナウド(ブラジル)罗纳尔多	76 暂缺
11→DF ロベルト・カルロス(ブラジル)罗伯特・卡洛斯	44→FW シェフチェンコ(ウクライナ)舍甫琴柯	77→MF オコチャ(ナイジェリア)奥科查
12→DF サネッティ(アルゼンチン)萨内蒂	45→FW ラウル(スペイン)劳尔	78→MF ピレス(フランス)皮雷斯
13→DF F・カンナバーロ(イタリア 卡纳瓦罗	46→FW アンリ(フランス)亨利	79→MF ガイスカ・メンディエタ 门迭塔
14→DF キャンベル(イングランド)坎贝尔	47→FW トレゼゲ(フランス)特雷泽盖	80→MF フレドリク・リュングベリ 永贝里
15→DF ネスタ(イタリア)内斯塔	48→FW キューウェル(オーストラリア)科威尔	81→MF ガットゥーゾ(イタリア)加图索
16→DF ワルテル・サムエル(アルゼンチン) 萨默埃尔	49→FW オーウェン(イングランド)欧文	82→MF エムレ・ベロゾギュ 埃姆雷
17→DF リオ・ファーディナント(イングランド) 里奥・费迪南德	50→FW サンタクルス(パラグアイ 圣克鲁斯	83→MF ホアキン 华金
18→MF ガスコイン(イングランド)加斯科因	51→GK カンポス(メキシコ)坎波斯	84→MF シャビ・アロンソ 哈维
19→MF ロイ・キーン(アイルランド)罗伊基恩	52→GK カニサレス(スペイン)卡尼萨雷斯	85→MF カカ 卡卡
20→MF ルイ・コスタ(ポルトガル)鲁伊科斯塔	53→GK バルテズ(フランス)巴特兹	86→FW シニョーリ(イタリア)西格诺里
21→FW リバウド(ブラジル 里瓦尔多	54→GK ジダ(ブラジル)迪达	87→FW ユーリ・ジョルカエフ 德约卡夫
22→MF ジダン(フランス)齐达内	55→GK セバスチャン・フレイ 弗雷	88→FW ヘンリク・ラーション 拉尔森
23→FW フィーゴ(ポルトガル)费戈	56→DF リザラズ(フランス)利扎拉祖	89→FW フィリッポ・インザーギ 菲利浦・英扎吉
24→MF オルテガ(アルゼンチン)奥特加	57→DF モンテーロ(ウルグアイ)蒙特罗	90→FW クラウディオ・ロペス(アルゼンチン)洛佩斯
25→MF スコールズ(イングランド)斯科尔斯	58→DF アヤラ(アルゼンチン)阿亚拉	91→FW サラス(チリ)萨拉斯
26→MF ベロン(アルゼンチン 贝隆	59→DF ノボトニー(ドイツ)诺沃特尼	92→FW レコバ(ウルグアイ)雷科巴
27→MF ベッカム(イングランド)贝克汉姆	60→DF イバン・カンポ 伊万・坎波	93→FW イブラヒモビッチ(スウェーデン)伊布拉西莫维奇
28→MF エメルソン(ブラジル)埃默森	61→DF ガリー・ネビル 加里・内维尔	94→FW エトー(カメルーン)埃托奥
29→MF ヴィエラ(フランス 维埃拉	62→DF イアン・ハート 哈特	95→FW アドリアン・ムトゥ 穆图
30→FW トッティ(イタリア)托蒂	63→DF カルレス・プジョール普约尔	96→FW ハビエル・サビオラ 萨维奥拉
31→MF アイマール(アルゼンチン)艾玛尔	64→DF ヨン・アルネ・リーセ 里瑟	97→FW アドリアーノ(ブラジル)阿德里亚诺
32→MF ロナウジーニョ(ブラジル 罗纳尔迪尼奥	65→DF クリスチャン・チブ 基伏	98→FW アントニオ・カッサーノ 卡萨诺
33→MF ジェラード(イングランド 杰拉德	66→MF シュテファン・エッフェンベルグ 埃芬博格	99→FW オバフェミ・マルティンス 马丁斯

结婚篇

总有很多玩家抱怨说MM太难追了之类的，其实要追到MM是非常简单的，关键是要有钱，用钱砸死她。赠送的礼物一开始不多，要等买了第二套房子之后才会有更好的礼物选择出现，那个时候用3000万以上的礼物就不停地把MM往死里砸，几个月就砸得她只能和你结婚了。（狂汗……）

注意点：

1. 前期没钱的时候就别考虑去追MM，流动资金至少要保持在2亿左右；
2. 房子、家具、车一样都不能少；
3. 比赛胜利后采访多回答“结婚前提”；
4 出现求婚指令后一定要SAVE！

购买物品的增加

プレゼント（送给MM的礼物）
购入房子后礼物增加。
家具
全部家具购买后增加“デザイナーズチェア”和“モダンキャビネット”。（买更好的房子可能会增加）
车
同种类的车全部购入后，会有新的车出现，最高级的车价值1亿6000万。
房
マンション最上阶（8000万）→一户建て物件（2亿）→最上级一户建て物件（10亿）→大豪邸の物件（40亿）→宫殿（90亿）

球员的知名度增加

球员的收入来源有2个方法：工资、广告。这2点增加的幅度是根据球员的知名度来决定的。增加的方法是：

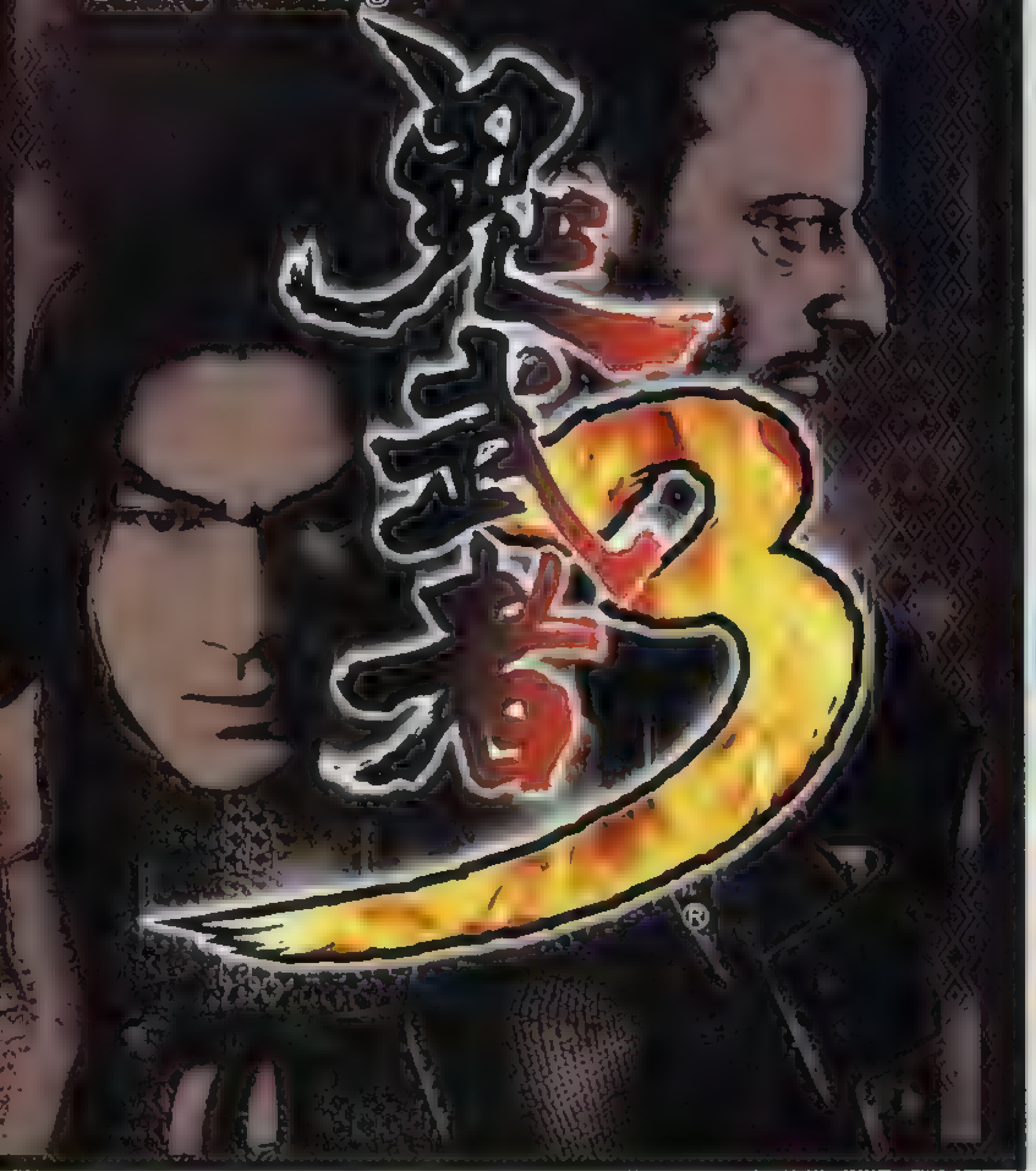
能力上升的时候	↑
比赛胜利的时候	↑↑
联赛或杯赛胜利的时候	↑↑↑↑
比赛后的采访	↑～↑↑↑
球员年度获奖	↑↑↑↑

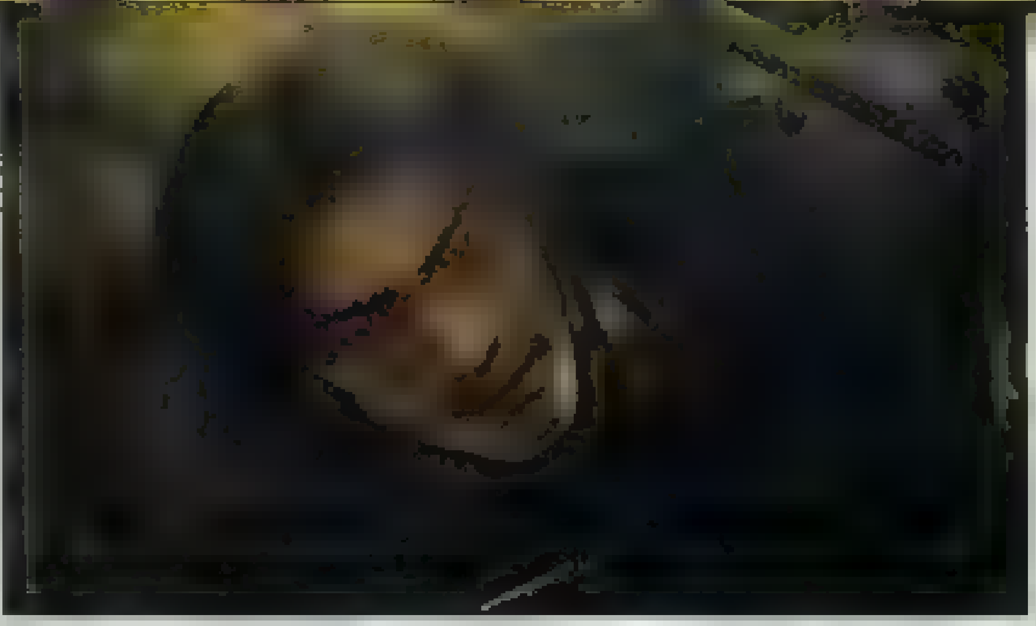
后记

这个游戏的游戏性很高，但是对于没有接触过这种类型游戏的玩家来说，上手的确难了一点，笔者也花费了将近6个小时的时间才把系统摸熟。希望笔者的入门攻略能帮助大家早日攻克这个游戏。

感谢《球会中文网》的“极风之浪人”提供部分资料心得和图片。

www.plumbook.cn





百万级大气大作"《鬼武者》系列"第三作的登场无疑是2004春季商战中的一大亮点。虽然从现在来看，其销售成绩逊于前作，但总体来说依然不辱"《鬼武者》系列"之名，表现出大作应有的风范。以新技术进行的画面描绘给人惊艳之感，而角色动作也更加真实和富有美感。系统的变化不是很大，但几处改良都较为成功，CAPCOM游戏传统的操作感和爽快感均得到了保证。金城武和让·雷诺的表演十分到位，两位明星为游戏增色不少。极为丰富的隐藏要素令游戏的可重复性大大加强，这也弥补了流程松散及其他方面的一些不足之处。作为"信长三部曲"的完结篇，本作应该是个不错的总结，是值得动作玩家收藏的经典之作。

鬼武者3	CAPCOM	ACT
PS2 鬼武者3	2004年2月26日	日版
		6800日元
	推荐玩家年龄 15岁以上	

基本操作

十字键	主观式移动※	L2	切换熊猫装的头套
左摇杆	客观式移动※	L2（长按）	地图快捷键
右摇杆	切换锁定目标	R1	架构／锁定
○	调查／决定	R1（强按）	蓄力
×	吸魂／取消	R2	180度转身
□	攻击	R3	鬼武者变身
△	战术壳	START	管理画面
L1	防御	SELECT	暂停

※所谓主观移动是指"生化式"的移动，反映的方向以控制角色的正面为基准；客观移动则反映的是屏幕的实际方向。两种移动方向适合于不同操作习惯的玩家。

系统详解

技能操作

共通

前冲斩：跑动四步以上后按攻击键就可以使出与普通攻击不同的前冲斩。前冲斩可以令敌人出现较大硬直，还可将一些体型较小的敌人直接打翻在地，但前冲斩不能形成一闪。

架构：按住R1键即可摆出架构，操作方式会有所改变。角色可急进、急退，也可横向移动。如画面中有敌人，那角色会锁定某个敌人进行轴移动。（这个设定在敌人多时反而会影响操作）架构中还有些特殊招式，后+攻击为足踢，前+攻击为突进攻击，近身前+攻击为吹飞攻击。这些操作可善加利用。

倒地追加：靠近倒地的敌人后，方向居中按攻击键，架构中不可倒地追加。另外，本作中自己倒地也也会遭到敌人的倒地追加，可以横方向+攻击键连打来横转起身，防止被追打。

折投：部分敌人会使用投技。投技虽然不可防御，但是可以折投，避免伤害。操作方法为被敌人抓住时连打左右方向和开始键及选择键以外的任意按键。

战术壳：在有足够鬼力（相当于MP）的情况下按△键即为战术壳。战术壳相当于清版游戏中的"保险"，具有较大的攻击力，发动时全身无敌，被围攻及BOSS战时具有较高的实用度。

鬼武者变身：本作的变身与前作不同，并不是强制性的。当吸满5个紫魂之后，按下R3键就可以进行鬼武者变身。鬼武者状态完全无敌，攻击力大增，吸魂速度也会增加，但是变身时间很短，如果使用战术壳会大量耗费鬼武者的变身时间，所以一般不要轻易使用。

鬼武者复活：鬼武者系统的真正价值其实在于复活。在保留有5个紫魂的状态下，若不幸战死也不必惊慌，因为可自动复活一次，并变身成为鬼武者。在鬼武者状态消失后，角色也会回复一半左右的体力。在战斗中经常保持五紫魂状态是重要的战术之一。

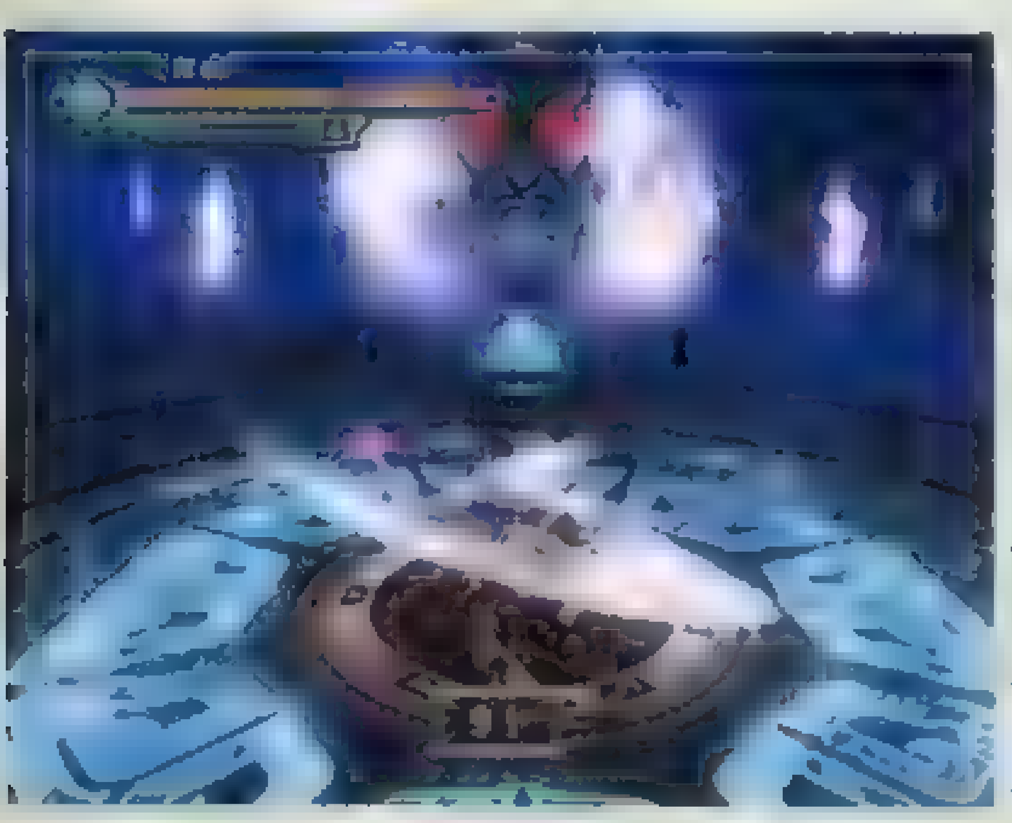
一闪：游戏中的系统精髓，爽快感的重要来源。理论上说是在敌人攻击判定出现的瞬间方向居中按攻击键即可形成一闪。一闪的威力极大，对一般杂兵均为一击必杀。只是一闪成立的有效时间相当短，一般均在1/10秒以下，（最短为1/60）而且不同敌人甚至是不同招式的一闪时机都是不同的。因此想在实战中高确率使出一闪，其难度也相当高。游戏中只有少量敌人及少量招式不能一闪，包括BOSS在内都可以用一闪来解决。以一闪杀死敌人后出现红魂的数量是普通

状态的2倍。

弹一闪：《鬼武者3》中的即时防御称之为弹返，也就是说在敌人攻击到角色的瞬间按防御键。弹返成功时会冒白光，敌人会出现硬直，此时快速按攻击键就能使出弹一闪了。弹一闪的使用难度比一闪低一些，且安全系数较高，弹返没成功也能防御敌人的攻击，所以推荐刚上手的玩家多加练习。不过弹一闪的适用范围比一闪要小，有不少招式是不能弹一闪的，这一点一定要注意。

连锁一闪：一闪或弹一闪成功之后，在白色闪光消失前的固定时间再按一次攻击键，就可以继续使出一闪，并瞬间移向场地中的另一个敌人。连锁一闪不只两下，只要按键时机精准，就能不停连锁，出现十分壮观的场面。除了输入失误外，敌人在使用无敌招式，或受地形影响也会造成连锁的中断。

自动连锁一闪：在蓄力达到3级的状态使出一闪（注意不是弹一闪），那么不必在特定时机按键也可使用连锁一闪，自动连锁一闪的最大回数为7连，一般状态下也足够清除画面中所有的敌人了。另外，在鬼武者状态使出一闪同样可以自动连锁，最大回数也是7下。但有一点需要说明一下，每次自动连锁在评价画面的一闪回数中只算1次的。



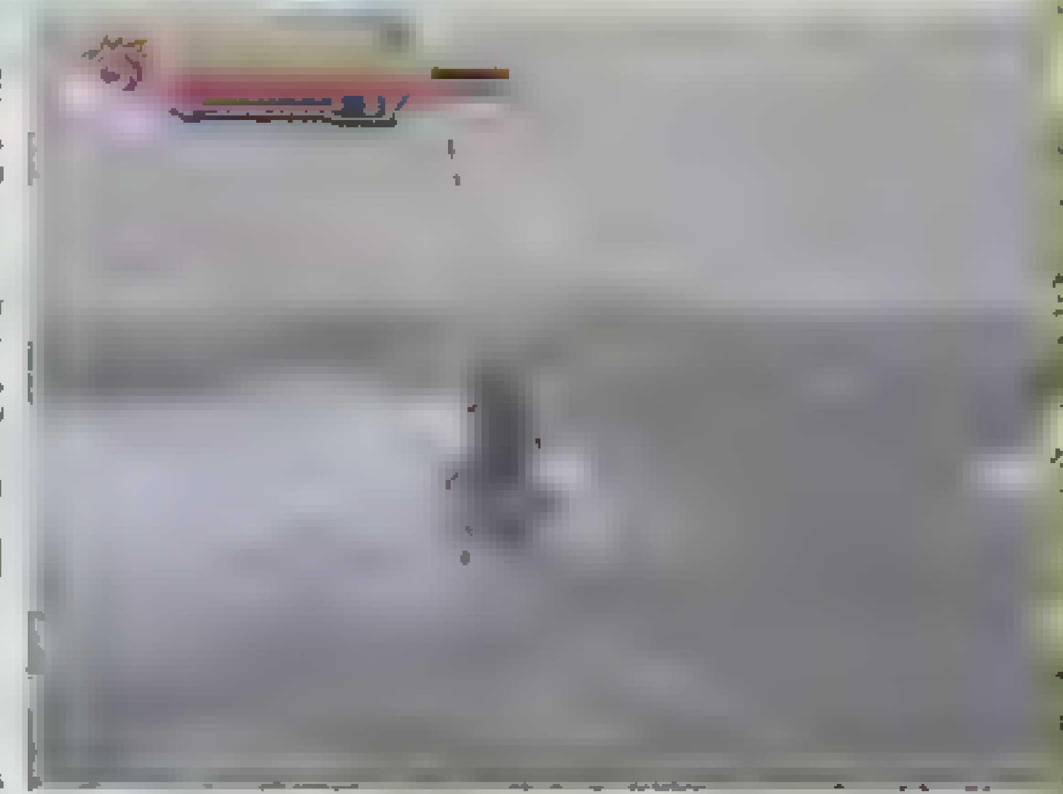
左马介

弓箭：在装备弓箭的情况下，按住R1按○键，就会向锁定目标射箭，但拉弓时角色不能移动。弓箭共有5种，定角之弓是威力较小的普通弓箭，炎之弓射中敌人时会燃烧，冰之弓可以将敌人冻结，雷之弓具有麻痹效果，集魂之弓会将敌人的魂抽离出来。弓箭可在宝箱或战斗中得到，作为辅助武器多用于对空，用途不大。

蓄力斩：在装备特定武器（大双刃、空牙刀、地轰斧）时用力按下R1键便可蓄力。蓄力斩的攻击力会有所加强，但实用性有待考量，其最大价值应该还是3级蓄力下的一闪可以自动连闪。

十连斩：在装备特定武器（同上）时使用突刺攻击（R1＋前方向＋□）击中敌人后，按一定节奏连按攻击键就可以使出连斩，最大连斩数可达10次。二种武器的连斩节奏有所不同，连斩时武器上的光芒是按键时机的一种提示。

雅克



鬼缚：雅克能以炎蛇剑、雷闪枪、冰碎球进行鬼缚的操作。即在蓄力状态按攻击键，就能用软鞭锁住敌人。此时按×键为解除鬼缚，按○为冲近敌人踢一脚，连按□键为用手枪攻击，方向＋□键为投技。另外，按△键为缚战术，可将鬼力输入敌人体力对其造成伤害，只是威力太小，实用度不高。

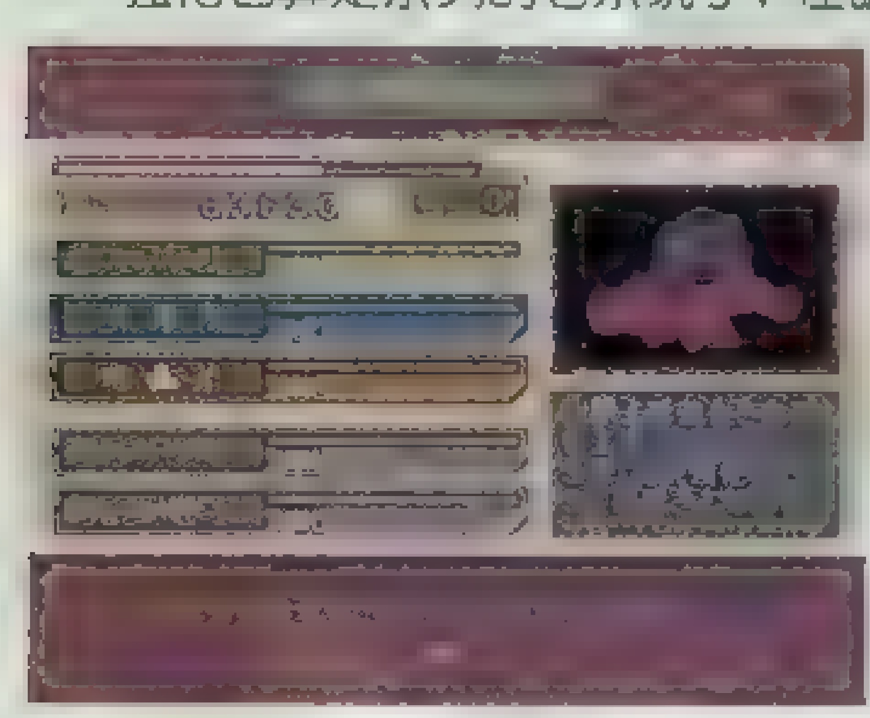
投掷：场地中的石块、罐子等物品可以用武器抓住进行投掷，方法是接近物品时按住R1按○键，投掷对敌人有攻击判定，但用处不大。非投掷状态，与投掷相同的操作对敌人也是有攻击判定的，但无法形成一闪。

鬼萤跳跃：这是雅克在流程中十分重要的一个系统。鬼萤是一种绿色的飞虫，在某些场地中可以直接见到，也有关在箱子里的或是被敌人抓住的，只要解救鬼萤，它们就会飞到特定位置停下来。在雅克接近鬼萤使其发出绿光后，就可以以按住R1按○键的操作借助鬼萤进行跳跃了。

吸魂与强化

吸魂系统是“《鬼武者》系列”的一大特色，这次魂的种类依然是4种。赤魂是最普遍的魂，砍杀敌人就会出现，用于强化武器及防具；黄魂可回复体力，基本上体力越低出现率越高，但如果以一闪杀死敌人，那就必出黄魂；蓝魂可回复鬼力，也是鬼力值越低出现率越高；紫魂刚才已经说过，与鬼武者变身有关，吸收5个后就可发动鬼武者系统。魂出现后如果一段时间不吸收就会消失，但如果在不中断的情况下一次吸收了复数个红魂，那除了吸魂的实际值外还会有一定的附加值，附加值最多可达1000点，还是相当可观的。所以可以选择杀光场地中的敌人后一次吸收较多数量的魂，就算之前有个把魂消失了，但附加值也能弥补损失。

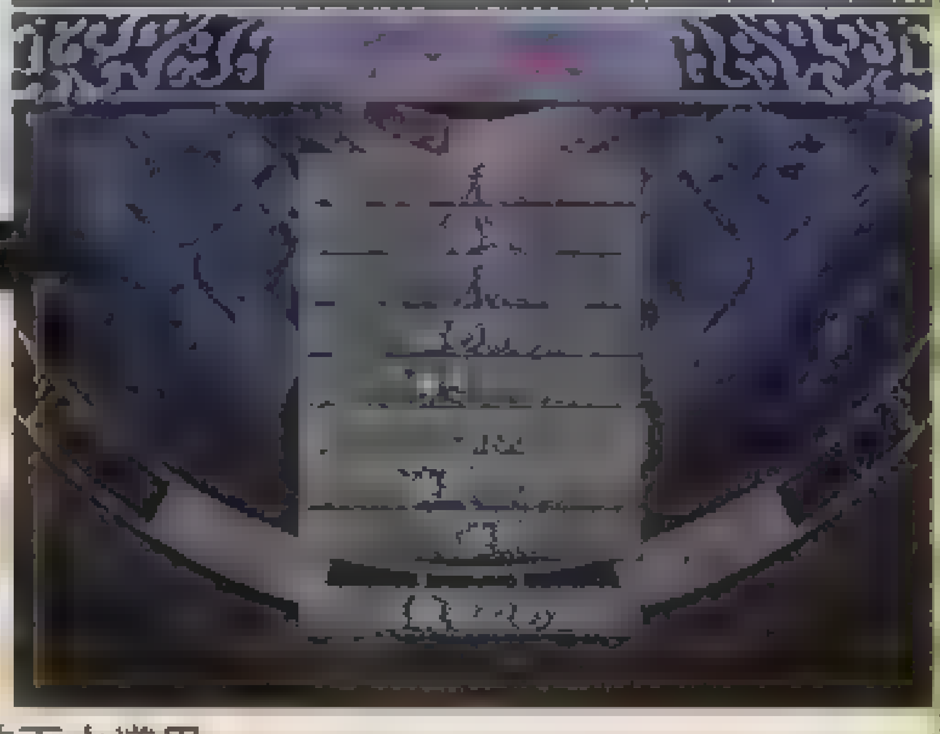
强化也算是系列的老系统了，在破魔镜（存档点）处便可选择强化的选项，消费红魂对指定项目进行强化。武器的强化可以使武器攻击力上升，同时战术壳等级和威力也会上升；防具强化可以减少伤害值，比较实在；鬼之笼手的强化除了可以进行蓄力外，还能加快吸魂的速度。每项强化的最高等级为3，也就是说强化两级就MAX了，但所需要的红魂数量可不少。建议先强化防具和笼手，武器强化可量力而行。



至于体力和鬼力上限值的增加与前两作中相同，需要使用力石和鬼石来增加。大部分力石与鬼石在15个谜题宝箱中，在后文中会提及。

修练系统

本作中新加入的“修练”系统比较有意思，在破魔镜处便可选择修练选项。初期可进行的修练项目仅为3项，但随着游戏的进程，玩家可以捡到一些的鬼武道书，这样就能增加相应的修练项目了。每个项目均分为初级、中级和上级，完成低等级方能修练高等级。（修练中不能使用阿儿的羽织能力）在完成上级修炼后，可获得奖励，但共通项目的奖品只能取得一次。以下为武道书取得方法、各修练内容及可获得的奖励。



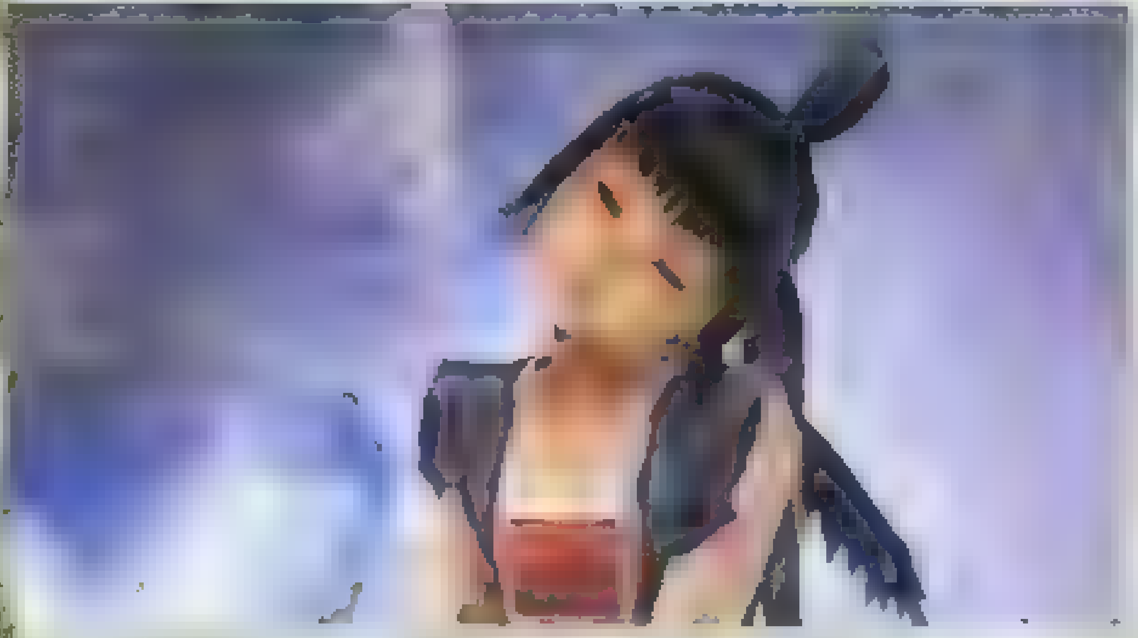
全武道书入手位置

武道书	位置
构え	初期
防御	初期
弓术	初期
鬼缚	比睿山的担堂迹
溜め斩り	下水道、第二动力室前
缚战术	泉州界、锻冶屋前
弹き一闪	巴黎圣母院前的广场附近的下水道里
一闪	海底神殿（过去）的飞行机关研究室内
连锁一闪	海底神殿（未来）的动力室内
十连斩	布伦动物园的研究室内

修练项目一览

修练项目	角色	内容	完成条件	获得道具
防御	共通	按L1防御，挡住敌人的攻击就会出现魂。	吸取15个魂	伤药　药草
构え	共通	按住R1绕到敌人背后攻击就会出现魂。	吸取10个魂	伤药　药草
弓术	左马介	使用弓箭攻击，命中后出现魂。	吸取15个魂	救急箱
溜め斩り	左马介	使用蓄力斩击中敌人就会出现魂。	吸取20个魂	急救箱
鬼缚り～投げ	雅克	使用鬼缚投技，每投一次都会有魂出现。	吸取10个魂	丸药
鬼缚り～缚战术	雅克	成功使用鬼缚的缚战术就会有魂出现。	吸取10个魂	丸药
弹き一闪	共通	只能使用弹一闪将敌人消灭。	敌全灭	力石
一闪	共通	只能使用一闪将敌人消灭。	敌全灭	黑羽织
连锁一闪	共通	发动连锁一闪消灭敌人后出现魂。	吸取10个魂	鬼石
十连斩	左马介	发动十连斩击中敌人后就会出现魂。	吸取100个魂	替身像

阿儿系统



鸦天狗一族的阿儿是一个如同精灵般的角色，她会时刻围绕在左马介或雅克身旁。她具有包括穿越时空、使大家语言相通在内的多种能力，而阿儿系统也成为本作中的一个亮点。在锁定敌人时，阿儿会飞到目标上方，对玩家有一定的提示作用。在杀死敌人出现道具后，阿儿也会帮你捡起来并飞到你的身边，此时只要按一下○键就能得到道具。在流程的时空传送中，阿儿还可以携带重要道具进行时空穿梭，对流程的推进起到了至关重要的作用。游戏中时常会出现一种左马介和雅克无法取得的天狗宝箱，（因为这个游戏是没有“跳”的）但只要近接后按○键，阿儿就会帮忙打开这些宝箱，并将道具带回来。以下是所有天狗宝箱的出现地点。

天狗宝箱位置	取得道具
凯旋门下	急救箱
凯旋门的资料展览室	火矢
比睿山担堂迹（即与左马介初遇之处）	药草
比睿山的瀑布前	丸药
下水道第一区	急救箱
下水道第二区	急救箱
巴黎圣母院	冰之矢
泉州界商店内	鬼药
泉州界的锻冶屋内	丸药
巴黎圣母院的传送之间	雷之矢
海底神殿（过去）的知识之间	丸药
海底神殿（过去）的动力室仓库	集魂之矢
布伦动物园西区	急救箱
布伦动物园室内的动物舍	急救箱
布伦动物园的研究大楼前	急救箱
圣米歇尔山（过去）的储藏库	秘药
圣米歇尔山（未来）的地面通路	冰之矢
圣米歇尔山（未来）的幻魔列车停靠处	急救箱
琵琶湖的冰原上	丸药
琵琶湖的鬼屋中	丸药
安土城的屋顶	丸药
埃菲尔铁塔的第一展望台	鬼药
埃菲尔铁塔的第二展望台	集魂之矢

阿儿最为重要的能力是“羽织系统”，该系统与前作中的“鬼之首饰”十分相似。阿儿在装备不同的羽织后，就可以令左马介、雅克或米切尔拥有相应的能力。游戏中的羽织总共有8件，但羽织的能力需要一定数量的木灵才能启动。每一件羽织的能力与所需要的木灵数各不相同，如果要启动全部8件羽织的能力，共需要36颗木灵，而游戏中也仅只有36颗木灵，均藏于各种可打碎的物品中，所以寻找时一定要仔细些。好在阿儿每次只能装备一件羽织，可优先装备实用度高的羽织，一些不太实用的羽织可暂不启动，这样可以节省木灵。是否取得全部羽织与结局相关，具体请参看本期Gameha o。以下是全羽织入手方法和效果，以及全木灵出现地点。

青羽织

取得地点：比睿山雅克与过去的左马介相遇的地方。

需要木灵数：2

能力：增加吸魂的速度，仅在鬼之笼手等级低时才显得有些用处，总的来说没有什么实用价值。

赤羽织

取得地点：巴黎下水道的第二动力室内。

需要木灵数：2

能力：增加打倒敌人后出现的红魂，但装备后就不会出现回复体力的黄魂，体力较低时不宜使用。

白羽织

取得地点：泉州界，有“虎”标记的商店后门。

需要木灵数：4

能力：原地站着不动就会回复体力，回复速度比较慢，转动右摇杆可加快速度。实用度依然不高。

绿羽织

取得地点：巴黎圣母院内。

需要木灵数：4

能力：可从敌人身上直接吸出红魂，一些体力较低的敌人甚至可以直接吸死。（吸星大法？）只是对速度较快的敌人要慎用。

黄羽织

取得地点：未来的海底神殿内。

需要木灵数：5

能力：只要攻击敌人就会出现魂，是比较实用的能力，装备后使用十连斩的话会有较大收获。

橙羽织

取得地点：过去的圣米歇尔山修道院。在院门的上方，需利用鬼萤上去。

需要木灵数：6

能力：锁定的敌人身上会显示体力槽，且当敌人攻击时阿儿身上的闪光会提示玩家出一闪，这对于掌握一闪时机相当有帮助。

紫羽织

取得地点：未来的圣米歇尔山修道院的魔空空间。

需要木灵数：6

能力：可减少使用战术壳的鬼力消耗，在BOSS战时效果明显。但取得紫羽织需要用左马介完成魔空空间C，算是比较麻烦。

黑羽织

取得地点：在修练中通过“一闪”的上级修练。

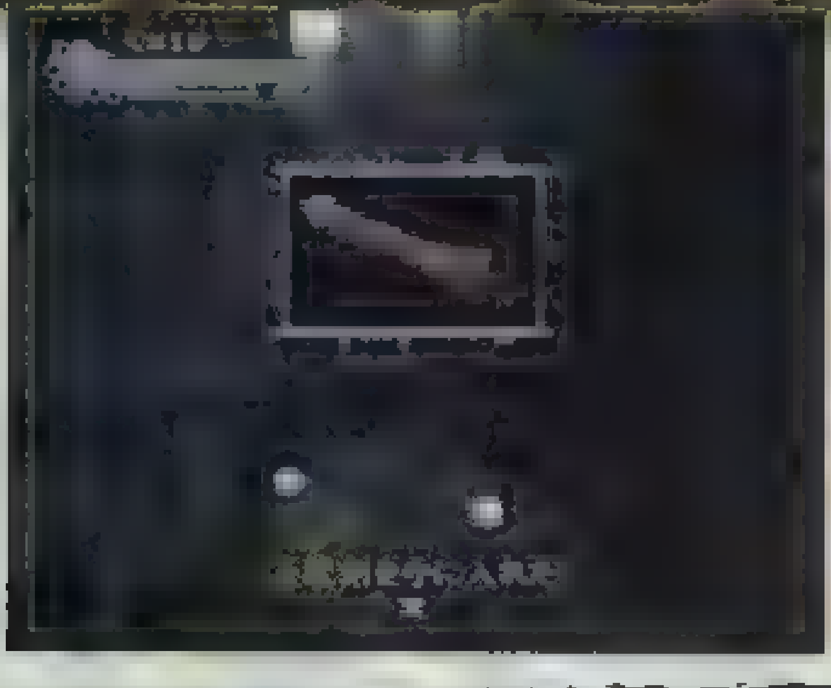
需要木灵数：7

能力：普通攻击均变为一闪，是游戏中的最强道具，取得难度也相当高，且对BOSS无效。虽然每次一闪都会减去现时体力的一半，但一闪后出现的大量黄魂可以保证角色的安全。

木灵位置	数量
比睿山担堂迹	1
比睿山琉璃堂前	1
下水道第二动力室前	3
下水道第四区	1
泉州界大街上	1
泉州界商店内	2
泉州界土藏处	2
巴黎圣母院前的广场	1
巴黎圣母院	2
巴黎圣母院地下的房间	1
巴黎圣母院地下的冥界廊	2
海底神殿（未来）船只停靠处	1
海底神殿（未来）动力室仓库	1
布伦动物园东区	1
布伦动物园西区	2
布伦动物园熊猫舍内	1
布伦动物园研究大楼	2
布伦动物园地下室	1
圣米歇尔山（过去）幻魔列车停靠处	1
圣米歇尔山（过去）机械库前的仓库	1
圣米歇尔山（未来）地面通路	2
圣米歇尔山（未来）修道院走廊入口	1
圣米歇尔山（未来）幻魔列车停靠处	2
圣米歇尔山（未来）储存库	2
琵琶湖的鬼屋中	1

魔空空间

本作中的“魔空空间”与前两作的幻魔空间、幻梦空间大同小异，均是练级和取得重要道具的场所。只要在游戏中特定的地点与倒吊的猥琐老头对话就能进入魔空空间进行挑战。魔空空间不像普通迷宫那样一层层往下或往上，它是以平面进行的。在消灭一个区域所有的敌人后，就会出现不同颜色的传送点，在这些传送点上可以看到地图，不同颜色其实代表的是不同分支路线，可以说是一目了然。由于魔空空间的入口通常较为隐蔽，而其中又有不少重要道具，获得与否会直接影响最终评价，因此切勿遗漏了。以下为8个魔空空间的入口与其中的重要道具。



魔空空间	角色	入口	重要道具
A	雅克	海底神殿（过去）通往书写室的十字路口左侧	封印紫电（二周目为秘药）
B	左马介	海底神殿（未来）通往书写室的十字路口左侧	封印白风（二周目为秘药）
C	左马介	圣米歇尔山（未来）修道院通廊，由上往下时左边的一个房间	紫羽织
D	雅克	圣米歇尔山（过去）修道院通廊，由上往下时左边的一个房间	封印红炎（二周目为大鬼药）
E	雅克	本能寺本堂前的破魔镜左边（最终战前才会出现）	鬼无双（须取得8个破魔之青玉）
F	左马介	本能寺本堂前的破魔镜左边（最终战前才会出现）	毗沙门剑（须取得8个破魔之赤玉）
G	雅克	琵琶湖鬼屋内，通往奉玉之间的楼梯后（“难”难度以上时出现）	无
H	左马介	埃菲尔铁塔第二展望台左边的房间内（“难”难度以上时出现）	无

评价系统

《鬼武者2》的评价系统独具魅力，是吸引高手们不断挑战的重要因素。本作中的评价系统进行了改良，使趣味性与挑战性再度加强。通关时的总评画面中会出现称号，本次的称号分为三个部分，一般称号、历史称号和特殊称号。一般称号位于称号画面中央，共分为5个等级。决定一般称号的是5个方面的内容，玩家在这5个方面的数据表现会换算出的得分，总分达到一定标准备可取得相应评价。历史称号的具体等级、数量、达成条件尚未判明，已知的称号有“传统的”、“爱与哀伤的”、“殿堂入的”等等，如果有准确情报我们会在第一时间公开。而特殊称号则有6项，只要玩家在某方面的表现特别突出就能获得相应的称号。也就是说，《鬼武者3》中理论上的最高称号应该是“殿堂入的一气一闪光速探索修罗铁壁鬼武者”。(汗！)以下为一般称号得分表和5项指标的得分换算，

(注：“易”难度须取得50分方可得到鬼武者称号。）以及特殊称号的达成条件。

一般称号	总分
鬼武者	41～50
荒武者	34～40
若武者	26～33
端武者	18～25
落武者	5～17

完成游戏时间	得分
6小时以内	10
6小时～7小时59分	6
8小时～10小时59分	4
11小时～13小时59分	3
14小时～16小时59分	2
17小时以上	1

魂吸收总量	得分
170000以上	10
145000～169999	6
125000～144999	4
100000～124999	3
70000～99999	2
69999以下	1

杀敌总数	得分
2300以上	10
2000～2299	6
1700～1999	4
1300～1699	3
1000～1299	2
999以下	1

一闪次数	得分
600以上	10
500～599	6
350～499	4
200～349	3
50～199	2
49以下	1

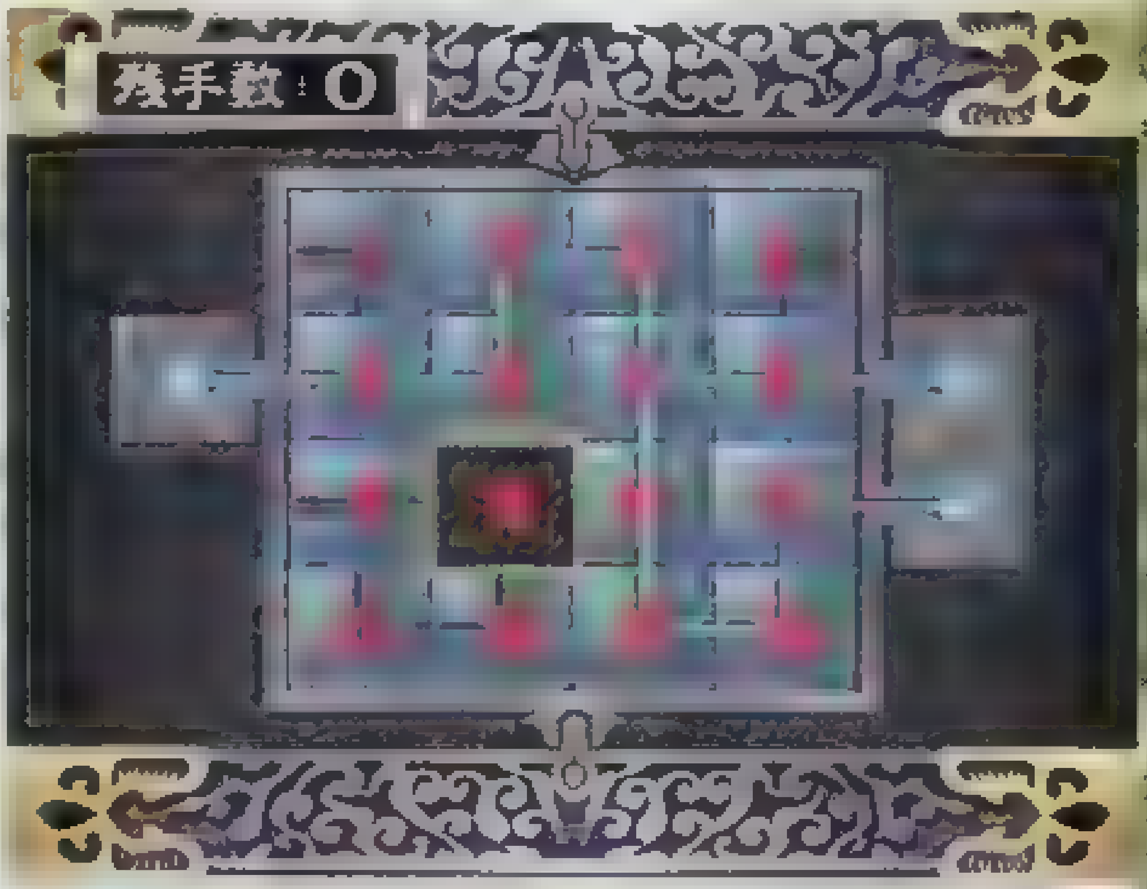
魔空空间道具得分	得分
100	10
70/80/90	6
50/60	4
40	3
20/30	2
0/10	1

特殊称号	达成条件
一气	不存档通关
一闪	一闪总数在1000以上
光速	5小时以内通关
探索	取得所有的固定道具
修罗	杀敌总数在3000以上
铁壁	不使用回复道具（？）

魔空空间道具得分的算法是这样的，在魔空空间中可以得到6件重要道具，前作中左马介的三件武器、紫羽织、左马介的最强兵器毗沙门剑、雅克的最强兵器鬼无双。其中前4件每件10分，两件最强武器各值30分，加起来一共100分。

谜题宝箱

与前两作一样，本作中也有谜题宝箱的设定。本作的谜题也是“华容道”游戏的一种分支，以移动版块来进行，目的是将左右两边的点用方块上的凹槽接通，成功后便可得到箱子中的道具。因为谜题宝箱中的物品均为力石、鬼石、替身木札和替身像这样的珍贵道具，所以还是值得大家动动脑筋的。如果嫌麻烦，请参看以下的谜题解法。移动次序的位置表示如右图：



谜题宝箱01
地点：凯旋门的资料展览馆内
移动顺序：1→4→7
取得道具：力石

谜题宝箱02
地点：比睿山的琉璃堂前
移动顺序：1→4→5→8
取得道具：力石

谜题宝箱03
地点：下水道第一区密码门的后面
移动顺序：3→7→6→5→1
取得道具：鬼石

谜题宝箱04
地点：泉州界的海边沙滩
移动顺序：6→5→8→9→6
取得道具：鬼石

谜题宝箱05
地点：泉州界港口内的空土藏
移动顺序：5→4→1→2→5→6
取得道具：力石

谜题宝箱06
地点：南蛮船上的了望台
移动顺序：1→5→6→7→11
取得道具：力石

谜题宝箱07
地点：南蛮船上的控制室
移动顺序：1→2→3→7→6→2
取得道具：替身木札

谜题宝箱08
地点：巴黎圣母院的斩首回廊
移动顺序：7→6→10→11→12→8
取得道具：鬼石

谜题宝箱09
地点：巴黎圣母院地下的长廊内
移动顺序：8→12→11→10→6
取得道具：替身像

谜题宝箱10
地点：海底神殿（过去）船只停靠处上层
移动顺序：9→10→11→7→6
取得道具：鬼石

谜题宝箱11
地点：海底神殿（未来）的谒见之间
移动顺序：14→10→11→7→6→5
取得道具：力石

谜题宝箱12
地点：布伦动物园的研究室
移动顺序：12→8→7→6→10
取得道具：鬼石

谜题宝箱13
地点：圣米歇尔山地面通路上
移动顺序：7→3→2→6→10
取得道具：力石

谜题宝箱14
地点：安土城的屋顶
移动顺序：2→3→7→11→15
取得道具：鬼石

谜题宝箱15
地点：埃菲尔铁塔的第一升降机前
移动顺序：3→4→8→7→11→10
取得道具：鬼石

攻略流程

织田信长被柳生十兵卫打败已经过了9年，化身为幻魔王的信长再度苏醒。预感到危机将至的明智光秀准备率兵向信长所在的本能寺发动奇袭，为了与信长军合流的幻魔战车军也正朝着本能寺进发。不过由于“老当益壮”的“鬼武者”明智左马介秀满（注：本作中左马介的年龄设定为47岁！）奋力阻挠，令幻魔战车军全灭，织田信长的最期将至……

巴黎

2004年5月8日清晨，在法国巴黎街头，法国对外安全保障总管理局第29行动局队员雅克·布朗靠在摩托车旁。现年36岁的雅克勇猛果敢，是29行动局的精英，但他早年丧妻，与10岁的独生子亨利相依为命。此时他正与儿子通电话，但队长菲利浦的呼叫打断了他，雅克赶紧骑上了摩托，朝凯旋门方向驶去。同时，凯旋门上空已是阴云密布，无数幻魔从天而降，对路人进行疯狂的屠杀。

本能寺

时间转至天正10年（公元1582年）6月2日，日本京都的本能寺。明智光秀已经集结了大批的士兵，准备攻入寺内。明智左马介换上战甲与光秀军一同冲入了信长的老巢。在左马介的满值武器和五紫魂状态面前，杂兵可谓不堪一击。除了想熟悉一下操作，没有必要与敌人周旋，直接冲入本能寺的本堂即可。本堂外会见到本作中的第一个破魔镜，其作用是记录、强化与修练。本堂内，左马介的对手是信长的近侍森兰丸。森兰丸是游戏中一闪判定最松的敌人，无论是一闪还是弹一闪，对他都很容易使出，3次一闪之后便能将其打倒在地。只是左马介不敌强大的信长，正在危机时被一个黑洞吸入，消失在信长面前。

凯旋门

第29行动局正在奋力抵抗幻魔的进攻，只是寡不敌众，几乎要全军覆没了。正在危机时刻，雅克冲入了战场，救下了队长菲利浦。此时雅克手中只有一把机关枪，所以可以选择迂回射击的方法，好在这些都是低等幻魔，体力值较低。正当雅克想将菲利浦送往安全地带的时候，幻魔又源源不绝地出现，雅克已经是弹尽粮绝。千钧一发之际，一个日本武士出现在雅克面前，轻易将幻魔消灭。不过两人因为语言不通无法交流。而黑洞又再度出现，将雅克和菲利浦带走。

从现在开始会有较长一段时间控制左马介。顺着通路前行，来到凯旋门的广场处，调查三个火把，可进入光玉之间，在这里可以得到本作中的第一把特定武器——天双刃。刚出光玉之间，却被一群法国士兵围住，带头的是一位英姿飒爽的女兵，她是28岁的法国陆军中尉米切尔，同时也是雅克的恋人。不过语言障碍依然令左马介和米切尔无法交流。

米切尔的队员们进入凯旋门内调查，却传来声声惨叫。米切尔顾不上身边的异乡人，也冲了进去，只见队员们都倒在血泊之中。正在惊讶之际，一个有四只手的幻魔突然出现，将米切尔打晕在地。幸好左马介前来营救，将幻魔消灭。

将米切尔安置好后，左马介再次进入凯旋门，在地上捡到展示室之键后，从螺旋楼梯向上走，在资料展览室门前使用钥匙后便可进入。通过展览室来到房顶，在这里左马介见到了幻魔界的天才科学家吉尔丹斯坦，原来时空扭曲是他搞的鬼。他又召唤出机器幻魔BRAIN STUN要致左马介于死地。

BOSS战 机械幻魔 BRAIN STUN

这个BOSS的攻击方式并不算多，而且动作比较慢，就算是只用鬼战术和十连斩也能比较轻易地将其打败。机枪和拳头攻击均可防御，而且用架构中急退也能躲过不少的攻击。旋转攻击可以破防，是这个BOSS稍有威胁的攻击方式。至于导弹攻击看着影子躲就行了。

比睿山

当雅克醒来时，发现自己身处一个陌生的山林之中。而此时菲利浦因为重伤不治，离开了人世。雅克看着自己的朋友离去十分伤心，不过现在他只能独自上路了。前行一段，突然听见儿子亨利的求救声，一个铁球怪正逼近他。雅克心急如焚，只是普通的子弹对这个怪物起不了作用。此时，雅克的右手上也出现了左马介那样的鬼之笼手，并得到了鬼之鞭，用它将怪物消灭，但亨利也消失了。原来这一切都是鬼之精灵制造的幻像，他在测试雅克的实力。鬼之精灵说现在是雅克所处时代500年前的日本，而雅克是被鬼之一族选上的鬼武者，希望他能够在十天后与左马介一起到本能寺消灭织田信长，只有这样才能回到原来的时代。鬼之精灵还派遣鸦天狗一族的阿儿帮助雅克，雅克也因为阿儿的能力可以说日语了。

雅克一心想返回自己的时代，往前没走多久就在担堂迹遇上了十天前的左马介，不明就里的雅克以为这就是现在身处巴黎的左马介，认为左马介是把他带到这个时代的元凶，因此与之争执起来。好在阿儿赶来打圆场，两人冷静下来。雅克将事情的原委告诉了左马介，虽然一切听起来难以置信，但左马介还是相信了拥有鬼之笼手的雅克。

两人来到了相轮塔后便分头调查，此时控制的依然是雅克。从右边的山路前行，来到白灵之泷，这里要依靠鬼萤跳跃才能前进，打碎箱子会出现鬼萤。得到四方施之铜镜后回到相轮塔处使用，就可以得到雅克的武器炎蛇剑。往回走一段，用炎蛇剑砍掉杂草可以得到山门之键，回程时有只鸟抓住了一只鬼萤，利用这只鬼萤可以在屋顶上得到一块鬼石。砍掉相轮干塔左边的杂草继续前进，用山门之键打开大门。

雅克与左马介二人来到了琉璃堂，遇上了森兰丸。兰丸召唤出幻魔马塞拉斯极，自己抽身离去。左马介去追兰丸，而雅克则为左马介断后。

BOSS 马塞拉斯极

马塞拉斯极的盾牌频繁防御，同时还可以作为武器使用，十分讨厌。雅克可以兜后攻击，也可利用上方的鬼萤进行跳跃攻击。在破坏BOSS的盾牌后，马塞拉斯极的剑技会加强，大范围“雷击波”难以躲避。此时应利用鬼萤跳跃滞空，便可化险为夷。在打败BOSS后，阿儿因为要把雅克平安的消息带给雅克的儿子亨利，所以使用穿越时空的能力前往2004年的巴黎。

巴黎下水道

阿儿来到身处未来的左马介面前，此时的左马介并不认识阿儿。阿儿作了自我介绍，并用她的能力令左马介和米切尔可以交谈。米切尔不仅了解了事情的经过，还得知在日本战国时代的雅克平安，也放宽了心，但此时突然传了在下水道调查的队员们的求救讯息。于是左马介便随米切尔一同前往下水道。

此时控制的是左马介，NPC米切尔也会协助左马介消灭幻魔。下水道入口前就可以捡到钥匙，不必费什么周折。进入下水道的制御室，打开电源，就能放下转角处的吊桥。来到第二动力室后，在楼梯上方找到作业员的备忘录，根据其中的提示（左：椅子的数量，中：录音机的数量，右：荧光屏的数量）得知下方门的密码是“314”。沿水道前行，可找到一个转轮把手，在得到作业员备忘录的那个房间的机械旁使用可令第二动力室的闸门打开。开动闸门内的开关，就

能恢复第二区的电力。由动力室最里面的门来到下水道第二区，放下吊桥后从楼梯来到上方的小房间内。砍断钢缆后一个大球会掉在水道里。接下来就要推着铁球向前走。由于米切尔的队友遭到了幻魔的攻击而急需帮助，所以不要恋战，掩护米切前进即可。不要与米切尔离得太远，否则她就会停下来。只要到达第三区时米切尔的队友还没有遭到不测，就能得到打开旁边铁门的钥匙，在里面可以获得一个力石。

走出下水道，米切尔接到了亨利的电话。回到雅克家，米切尔和阿儿向亨利解释他父亲的去向。阿儿见到了亨利，也算完成了任务。她想回雅克那边看看情况，于是与众人暂别。

泉州界

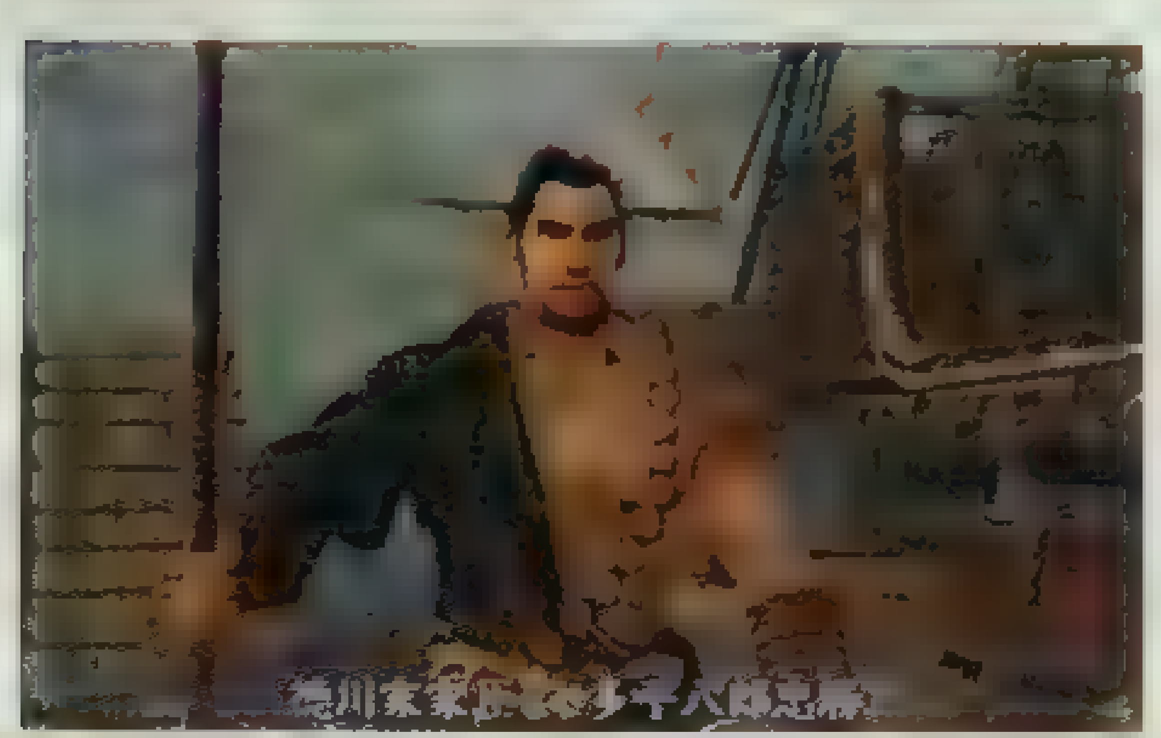
阿儿对雅克交待了巴黎那边的情况，此时过去的左马介也回来了，他似乎没能追上森兰丸。一旁的箱子中传来手表的报时声，为什么现代的东西会跑到古代呢？雅克觉得很奇怪。左马介说这东西应该来自泉州界的港口，那是当时日本与南蛮人做生意的地方。由于他们便前往泉州界调查。

雅克先进入有“虎”字标记的店铺中，掌柜的一口咬定没见过那个手表，并把雅克赶走了。出了店铺，雅克在路边见到一个小孩抓着一只鬼萤在玩。于是雅克按照小孩子的要求，去水果摊用手表换了个西瓜。把西瓜交给小孩后，他就放开了鬼萤。利用鬼萤再次进入店铺，得到了锻冶屋之键。出店铺后，幻魔突然出现。先不管他们，去锻冶屋拿了雷闪枪再说。雷闪枪的攻击范围比较广，只是战术壳是正前方落雷，命中率不高。利用雷闪枪打开港口一个货仓的封印，进

入取得时间研究书·壹后左马介前来与雅克会合。出了仓库，拦路的箱子被幻魔打破了，这样便可以前往码头。雅克看见了自己的摩托车也被运来了这个时代，觉得非常纳闷。此时，与信长结盟的德川家的家臣本多平八郎忠胜出现在两人面前。平八与左马介各为其主，于是打了起来。雅克也加入了战局。

BOSS 本多平八郎

本多平八是用枪的高手，攻击范围较大，而且防御频率也较高。只是双拳难敌四手，在左马介与之缠斗时，雅克完全可以在一旁进行骚扰攻击。平八的招式大开大合，收招时间较长，一看到他露出破绽就用战术壳狂攻，没几下就能让平八知难而退。



平八撤离之后，可疑的南蛮船已经出港。雅克想以摩托冲上船去，但却没有钥匙。此时阿儿又一次时空穿梭，从亨利那里拿来了摩托车的钥匙，雅克也成功地跳上了南蛮船。在船舱里打倒画像后宝箱内的一个人偶，就可以得到操舵室之键。进入操舵室后调查一翻，走出时船身开始摇晃，并沉进了海中。估计在到达目的地之前，暂时不会再遇到敌人进攻，于是雅克托阿儿去亨利那边看看。

巴黎圣母院

在雅克家，阿儿会声会色地给亨利讲他父亲的英勇表现，而此时吉尔丹斯坦突然打电话给左马介，让他去巴黎圣母院，说是会告诉他一件有趣的事情。左马介让米切尔照顾亨利，自己只身前往巴黎圣母院。

巴黎圣母院的大门需要装备2级的天双刃才能打开，如果强化的红魂不够，那就只能再去下水道练级了。进入圣母院，调查讲台右方的红色机关，就会出现暗道。进入地下的冥界廊后，先关掉旋转刀的机关，在下一条通路中可以找到暗吸符和暗吸之书。回到圣母院，按照天使像前的亮灯数从少到多的顺序，用鬼之笼手将笼罩着天使像的黑雾吸去，这样就可以在狮鹫像口中得到新武器“空牙刀”。再次前往冥界廊，用空牙刀打开左边分支的大门封印，在断肠回廊的宝箱内找到绳梯。再回到冥界廊的右边使用绳梯，在下方可以找到一个金骷髅，在有破魔镜的大门前使用便能进入传送之间。

在这里果然遇上了到吉尔丹斯坦，这个疯狂的科学家正在研究稳定的时空穿梭，这样就能让信长和幻魔自由出入其他时代，消灭人类，控制世界。吉尔丹斯坦派出两个新品种的幻魔，用空牙刀的战术壳可迅速解决。之后，左马介就由传送装置前往幻魔的基地海底神殿。

海底神殿

首先映入左马介眼帘的是一艘南蛮船，阿儿认出这就是雅克登上的那艘船，此时的左马介与雅克应该处于不同时代的同一个地方。因为时空扭曲，阿儿已经不能随意进行时空穿梭。不过在水底之间的破魔镜旁有一个时空传送装置，在这里，阿儿可以出入两个时代的海底神殿，操作角色也会随之发生变化。在传送过程中，阿儿还可以一次携带4件道具，重要道具的传送会直接影响流程。水底之间有三个石灯，左马介从黄灯上取下黄龙之盘，交与阿儿，让他去找雅克。

雅克果然在500年后的海底神殿，雅克在黄灯处装上黄龙之盘，右边的一扇门可以进入了。在飞行机关研究所的宝箱中找到古代石版后，就可以去知识之间了。将石版摆上书架，并按54312的顺序排列即可打开机关。在十字路口右行，放出一只鬼萤，利用鬼萤在房间上方可以找到龙的左角。原路返回，将左角插在龙头机关上，挡住去路的水就会流走。在水底之

间让阿儿通过传送装置回到左马介一边。(此时可以尝试挑战一闪的修练，如果能“侥幸”通过上级得到黑羽织，那之后的杂兵战就和调了金手指没什么分别了。)

由于是过去影响未来，所以原先挡住左马介的水已经没有了。左马介来到飞行机关研究所，拿到了青龙之盘。此时吉尔丹斯坦再次出现，而幻魔化的兰丸向左马介发起了挑战。

BOSS 幻魔森兰丸

幻魔化后的森兰丸在速度方面提升了许多，经常上窜下跳，十分讨厌，左马介的攻击他也时常能回避。而且在受到攻击飞出魂时，兰丸还会抢着吸收来回复体力。不过幻魔森兰丸依然是很容易一闪的BOSS，当然，一闪“苦手”的玩家也可以选择在BOSS吸魂时使用战术壳攻击，此时他是不会躲避的。兰丸的体力不多，挨不了几个鬼战术的。

让阿儿把青龙之盘交给雅克，并装在黄灯处，那雅克就能开启右边的门了。由一条长廊来到动力室外，门上有封印无法进入。在南蛮船的上方通过鬼萤跳跃，可以得到新武器“冰碎球”。冰碎球攻击力大，但速度慢，不过战术壳是大面积的冰冻攻击，比较实用。打开动力室的封印后不必进入，因为雅克无法通过快速运动的活塞。返回水底之间，进行角色切换。

左马介也从左边的门进入，但走了一小段后长廊的玻璃突然破裂，海水一下子涌了进来。此时一定要赶快冲出长廊，(记得按○键开门)如果被水冲到会立即GAME OVER。在动力室取得鬼萤之羽根，然后在南蛮船上方地带砍碎箱子，捡起龙之右角。在长廊门外的龙头处使用龙之右角就能令长廊中的水退去。回到水底之间，让阿儿把鬼萤之羽根带给雅克。

左边的门被黑雾笼罩，雅克需要从南蛮船停靠处用鬼萤跳跃前往动力室。在动力室使用羽根令地上的鬼萤飞起来，就能跳过活塞，取得动力结晶后交给左马介。

左马介吸去左门处的黑雾，便前往动力室，并安装了动力结晶，这样一来未来的海底神殿就开始运作了。退出动力室时要小心，被活塞撞到会有损伤。从离动力室不远处的升降机往下来到仓库中，劈开木箱后便可得到左马介的第三件武器——地轰斧。地轰斧的特性与冰碎球相似，战术壳是大范围的岩浆攻击，对多个敌人时效果明显。左马介又从水底之间右边的门来到知识之间，在这里用地轰斧打开封印，并取得了东龙之盘。此时应该轻车熟路了，还是老样子把东龙之盘交给雅克。

把赤龙之盘装入红色的灯后，雅克从前方的门进入，来到了谒见之间，在那里一只名叫加特鲁多的巨大双头怪出现在雅克面前，一场恶战在所难免。

BOSS 加特路多

这家伙可以算是本作中最难缠的BOSS之一。它的左边的头是雷属性，可以使用雷击；右边的头是冰属性，放出的寒气会令雅克不能行动。如果被命中，BOSS通常以雷电进行组合攻击，会造成较大的伤害。BOSS的突进攻击距离长，威力大，可使用鬼萤跳跃来躲避。BOSS身上还包有装甲，集中攻击一个部位将装甲打碎后再以鬼战术攻击可以尽快消灭BOSS。

大战的冲击令谒见之间的玻璃破碎，海水一下子涌了进来，雅克与阿儿则坐上了幻魔列车逃了出去。

阿儿再次回到左马介身边，告知左马介雅克已经逃出了海底神殿。他们同样来到谒见之间，希望能找到出路。但此时幻魔森兰丸突然出现，设圈套将左马介抓住，扬言要将他改造成幻魔，并将左马介传送得不知所踪。

巴黎圣母院

亨利和米切尔依然留在家中等候左马介的消息。亨利不耐烦了，拔腿就往门外跑。米切尔没能拦住他，只好随后追着他一路来到了巴黎圣母院，但没有看到亨利的踪影。在巴黎圣母院门外左边的宝箱中取得吸魂手镯，米切尔也可以吸魂了。米切尔的攻击手段是枪械，所以与幻魔保持距离的话会比较有利。而且米切尔用枪也可以使用一闪，时机与另两个角色相同。米切尔按△键是手榴弹攻击，由于有数量限制，且扔弹动作比较慢，所以应该慎用。此时可以先进入下水道，在二区砍落大球处找到SPG15+G，这是一把威力强劲的榴弹枪，会大大增加米切尔的战力，推荐入手。进入巴黎圣母院，来到传送之间，会有两个持旋转剑的幻魔需要消灭，用枪配合手榴弹可迅速解决。之后可以在书架上找到巴黎报告书，其中有关于布伦动物园的内容。就在她寻思着亨利会不会被抓到那里去的时候，阿儿突然出现，并告诉她左马介被抓走的消息。这更令米切尔确信两人都被关在动物园里，于是便驱车前往。

布伦动物园

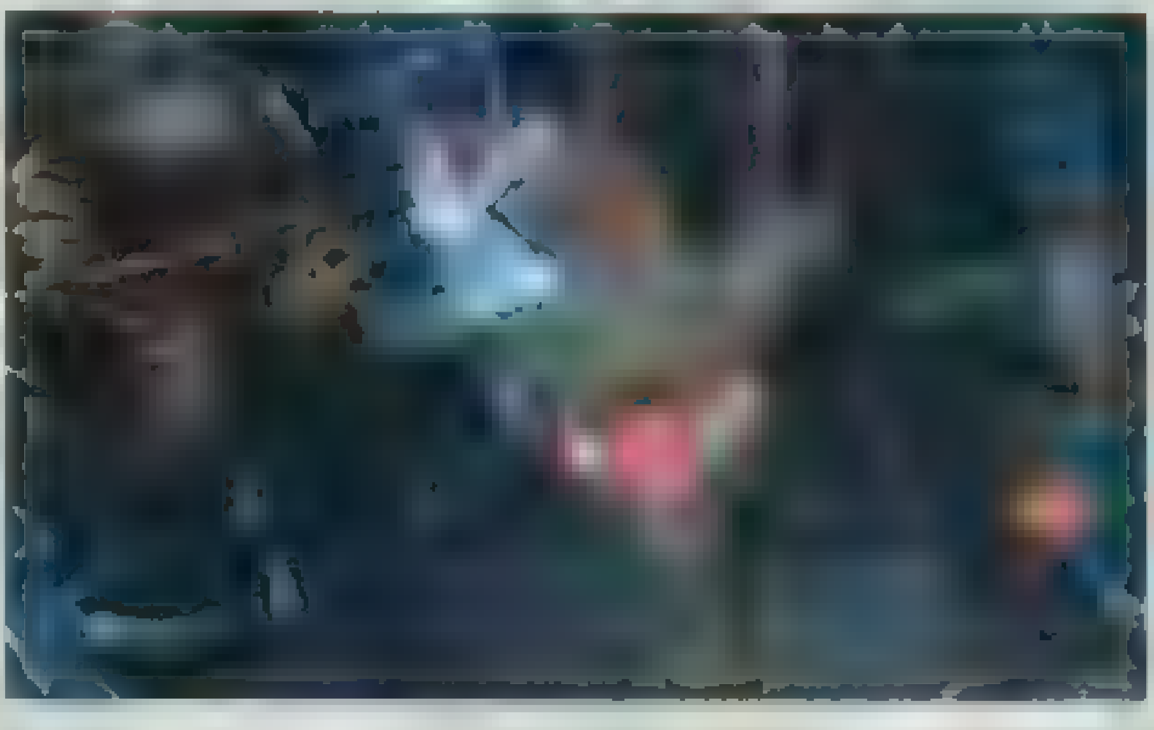
从动物园东区左行，来到西区，前行至熊猫舍。在

舍内拉动左中的把手，可以得到游船的钥匙。拉动右边的把手可以得到SPS15+R狙击枪，拉动其他两个把手会出现幻魔。返回东区后，向右走就可以到达游船处。使用钥匙，开动游船便来到了动物园的研究大楼。在船上，米切尔告诉阿儿亨利的母亲因为保护亨利不幸身亡，所以亨利对她这个即将成为新母亲的人心存排斥。进入研究大楼的地下室，米切尔终于找到了被关压的亨利和左马介，拉动开关就能把他们救出来。不过此时吉尔丹斯坦突然出现，将亨利和米切尔抓走，并声称孩子和女人是做实验的好材料。这回又换成左马介营救两人了。

左马介在地上捡起米切尔掉落的吸魂手镯，如果使用，那米切尔吸的魂都可以为左马介所用。走出大楼，坐游船回动物员东区，并前往西区的室内动物舍。此处需要有2级以上的空牙刀才能开启，进入后找到了研究栋之键。再次坐船到研究大楼，便可以用钥匙打开研究室的大门，并能进入内部的手术室。吉尔丹斯坦把米切尔和亨利绑在手术台上，正欲下毒手，好在左马介及时赶到。与这个作恶多端的幻魔科学家的决战终于开始了。

BOSS 吉尔丹斯坦

吉尔丹斯坦的正身只是飘浮在空中的上半身，这样他就能更轻松地进行瞬间移动，在空中时左马介的攻击也很难命中他。另外，他还会召唤出一些幻魔干扰左马介的行动。这些幻魔打倒后又会被吉尔丹斯坦复活，十分难缠。不过当吉尔丹斯坦给幻魔复活时，会暴露出身体的要害，此时便是攻击他的好机会。吉尔丹斯坦处于空中时，可以使用弓箭对其造成伤害。注意，在吉尔丹斯坦即将被打败时，他会使用时空扭曲，地面上会出现一个巨大的黑洞。如果被吸入，BOSS就会回复50%的体力；要是顺利躲避，那么只需再攻击一下就能送他归西。



虽然吉尔丹斯坦被消灭了，但时空扭曲装置据说已经完成。在手术台旁，米切尔发现了一张圣米歇尔山的地图，众人猜想时空扭曲装置就在那里。为了阻止信长的野心，四人驱车前往圣米歇尔山。

圣米歇尔山

路上，亨利与米切尔之间气氛有些尴尬。阿儿似乎想到了什么，一个人跑到了雅克那里，取来了雅克亡妻的戒指。阿儿利用戒指施展法术，令亨利看到了母亲的幻像。妈妈的鼓励令亨利打起了精神，此时，众人已经到达圣米歇尔山了。左马介让米切尔和亨利在外等候，与阿儿一同进入了圣米歇尔山修道院。

左马介进入调查一翻后并没有新发现，于是用传送装置让阿儿去雅克那边看看情况。两个时代交替的流程又开始了。

雅克也乘坐幻魔列车来到500年前的圣米歇尔山修道院，阿儿也赶来了。但他们再一次遇上了平八，刚说了没几句，平八与雅克动起手来，这让雅克觉得十分奇怪。但看得出本多似乎无心与雅克交手，打了数个回合后，他便无视突然出现的女幻魔的命令，径自离开，女幻魔则气愤地追了上去。平八的这一举动令雅克一头雾水，分不清他是敌是友。

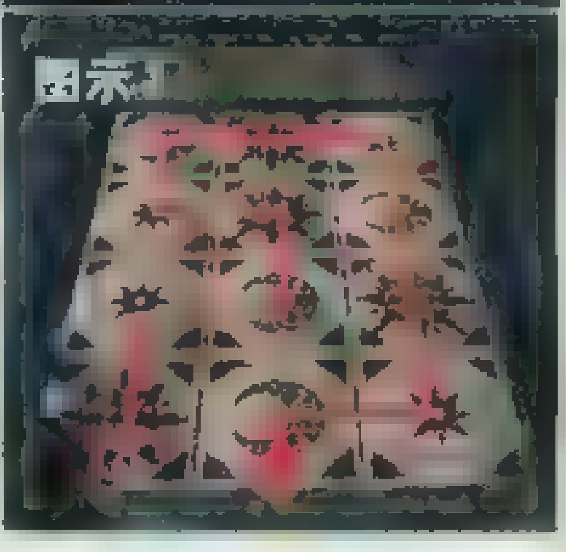
BOSS 本多平八郎

平八的攻击方式与上一次基本相同，但是这次是一对一的战斗，因此难度稍高些。不过基本战法还是差不多的，先使用移动技巧与之迂回，趁平八出招硬直时攻击。另外，平八的招式比较容易弹一闪，如果能以弹一闪发动连闪，可以一举将平八打退。

在幻魔列车的停靠点会出现一些幻魔，其中有一只手中有鬼萤。利用鬼萤可以到达修道院上层，进入庭院后将鬼力回复泉附近的4个烛台用炎蛇剑的战术壳点燃，让一旁的钢刺机关刚好停在上方，就能取得大门之键。返回时点燃一个烛台即可，但也需要掌握好提前量。来到上层平台处的传送点，将大门之键交给左马介。

左马介打开正前方的大门后，前行至路的尽头，在消灭一株魔化植物后取得太阳之纹。回到破魔镜所在的走廊，左拐使用太阳之纹，打开栅栏门，在路的尽头取得赤目石，然后让阿儿交给雅克。

雅克进入破魔镜右边的大门，使用赤目石之后要解一个谜题，要按照“太阳→月亮→星星”图案循环的顺序将3×4的石板一遍走完。如果走错或超过规定时限，那就会受到损伤。谜题要解三次，以下是行走路线的图示：



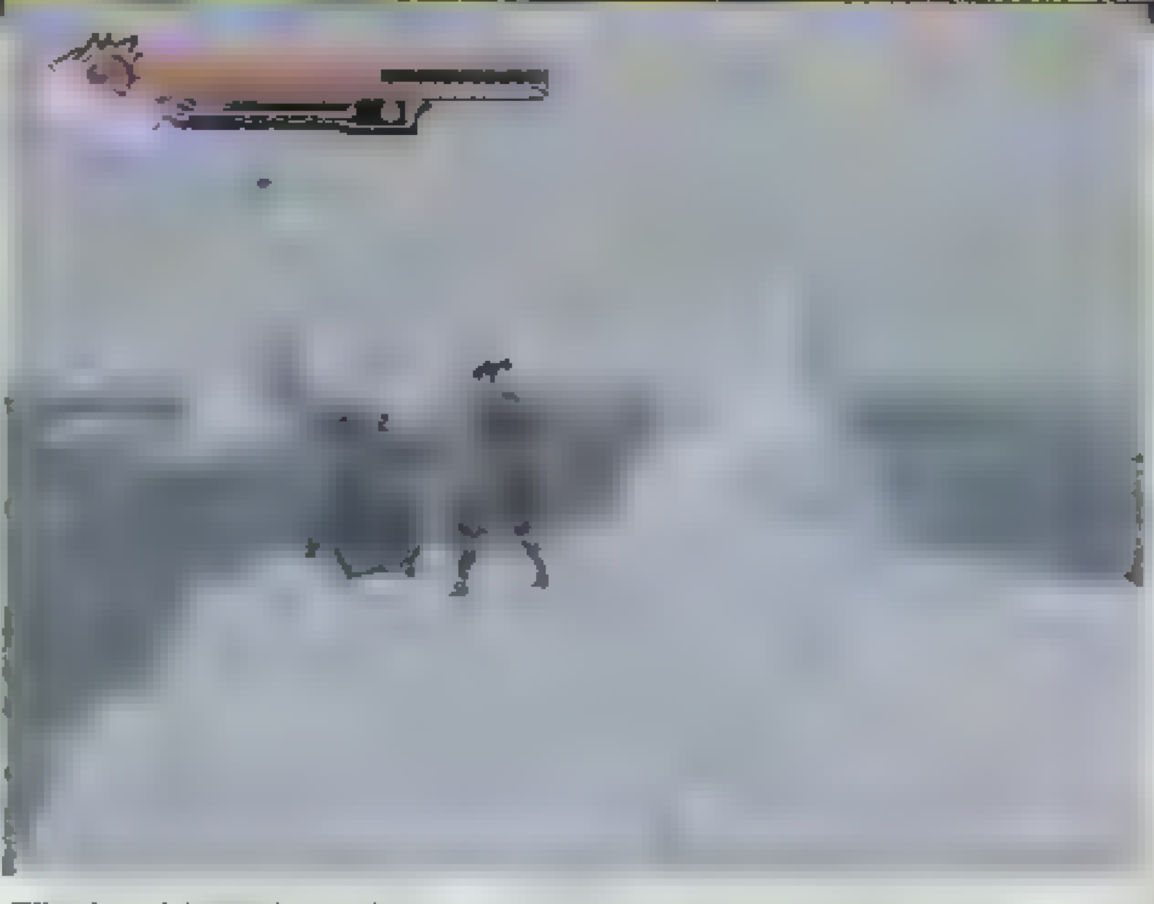
通过后雅克只能利用鬼萤得到一些道具，但并不能使流程推进，所以再次换到左马介一边。左马介进入时空扭曲研究所室，进入黑洞后来到与凯旋门结构相同的奇异空间。因为之前已经走过，所以左马介很快就到达了原先打机器人BOSS的平台上，取得赤之键后就可以从黑洞返回研究室，然后把赤之键交给雅克。

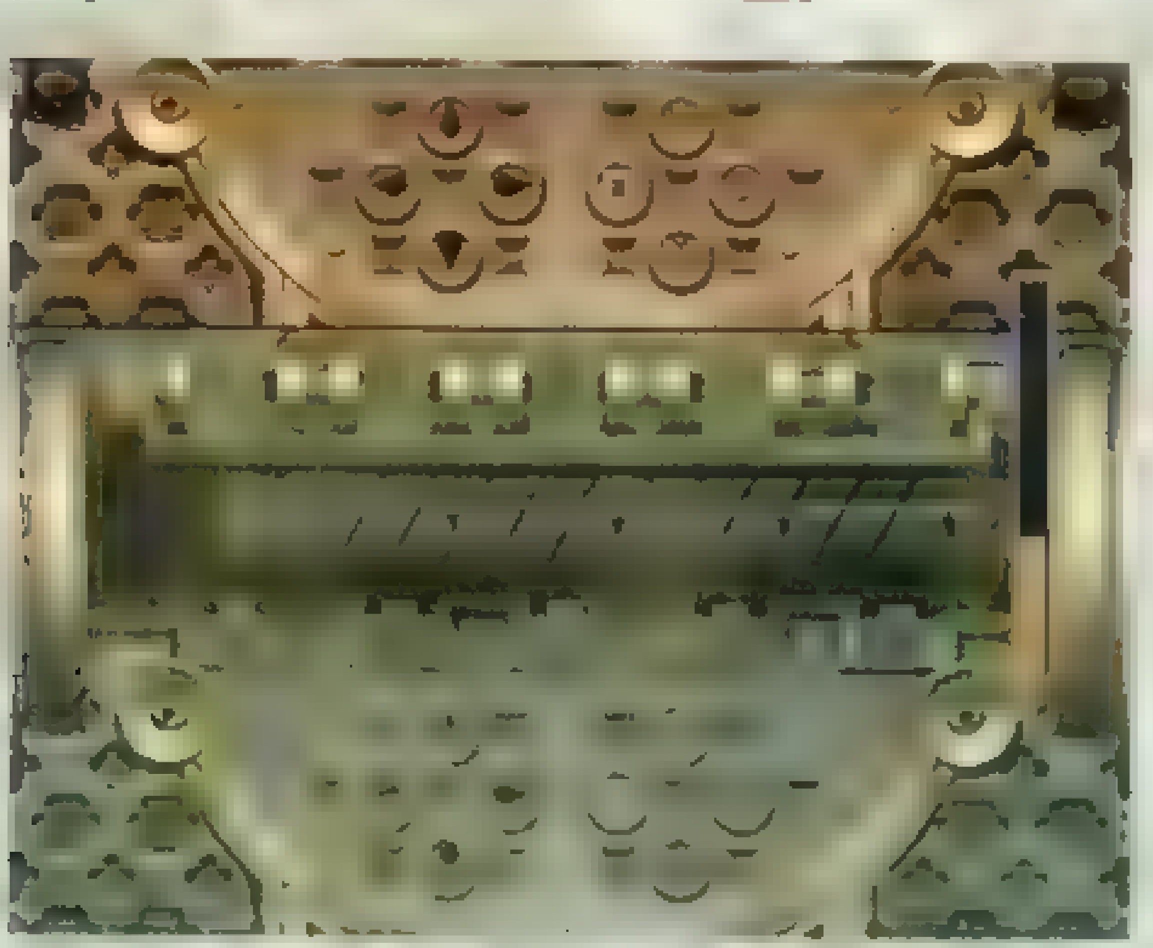
雅克使用赤之键进入苦役之间，先前遇到的女幻魔正在逼迫人类奴隶工作。在她离开后，雅克让奴隶们逃跑，自己留下来干掉了几个幻魔。走出苦役之间时，平八再次出现，他给了雅克一把三角之键，让雅克去救其他的人类奴隶。回幻魔列车的停靠点，用三角之键进入关押着奴隶的仓库，除了解救了几个奴隶外，还得到了幻魔植物之苗。出门后种在右数第二个苗圃内，然后换到左马介一边。

左马介顺着长出来的植物往下爬，在仓库的宝箱内取得了铁齿轮，并让阿儿交到雅克手中。

雅克在平台左侧的机关处安装好齿轮，拉动右边的把手就能打开大门。向前走了没多久，雅克中了圈套，被关在一个毒气室中，情况十分危机。

在修道院外等候的亨利突然感应到父亲遇到了危险，于是不顾一切地想闯进去。米切尔知道阻止不了他，便保护着他一同进入圣米歇尔山。此时又转为控制米切尔。米切尔不能走得太快，不然亨利会跟不上。如果之前没有去下水道取榴弹枪，那么在路上也能够得到。这里无须恋战，尽快找到左马介再说。阿儿的出现证实了亨利的担心并不是多余的，他的父亲的确危在旦夕。于是他们前往密室，聪明的亨利解开了密码，并利用心灵感应的方式将密码传给父亲。这里需要解决一个记忆力谜题，密码其实就是按键指令，需要分5次输入，后一次的前几个密码与上一次的相同，所以难度并不是很高。只是因为有时间限制，而且错一点就要从第一次开始重新输入；时限一到就直接GAME OVER，所以会让人产生心理压力。需要输入的指令为↑↓△×○ ↓↑ □←× ×→（空格表示下一次的指令）。注意“难”难度时指令会有所变化，应为↓○← →↓ △× ↑ ↓△→□。





成功输入密码后，雅克死里逃生。就在大家庆幸不已时，左马介他们看到了森兰丸的影像。他声称时空扭曲装置已经完成，米切尔认出了兰丸背后的是埃菲尔铁塔。修道院的自爆装置已经起动，左马介让大家赶快逃出去。在山下，他们碰上了雅克在海底神殿中遇到的那个双头怪，米切尔为了保护亨利被打昏在地。左马介立即上前与双头怪展开激战。

BOSS 加特路多

因为没有鬼萤跳跃躲避BOSS的攻击，这次的主要战术是积极移动，回避加杜路多的多种攻击。BOSS的攻击方式和海底神殿时没有太大不同，不过前冲攻击会连冲两次，一定要小心。BOSS皮糙肉厚十分经打，以鬼战术集中攻击会比较有效。受到一定伤害后，BOSS会倒下一段时间，此时可用十连斩或战术亮予以痛击，反复几次就能将其消灭。

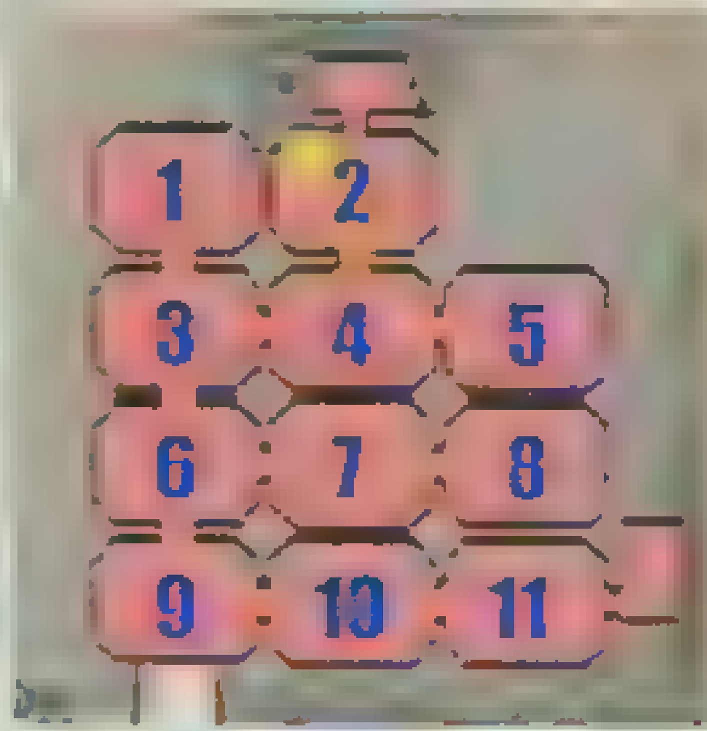
米切尔并无大碍，亨利也接受了米切尔，希望阿儿转告父亲一定要娶米切尔，米切尔听了又惊又喜。当他们顺利逃出圣米歇尔山后，阿儿也回到了过去，将亨利和米切尔的事情告诉了雅克。两人到达修道院中心处，但女幻魔起动了巨大的幻魔城，与整个圣米歇尔山分离，并飞上了天空。雅克利用鞭子缠住幻魔城的脚，被带上了天。幻魔城一炮将圣米歇尔山摧毁，而雅克在幻魔即将飞至目的地时，从半空中摔了下去。

琵琶湖

雅克倒在了雪地里，昏迷不醒。阿儿将过去时代的左马介和平八带了过来。平八表明自己的主公虽然与信长结盟，但他是站在左马介和雅克一边的。左马介说附近藏有一个叫鬼军珠的东西，珠内封印着鬼之军兵，只要找到它，必定可以攻陷安土城。平八与雅克他们便分头行动。

现在控制的是雅克，左马介也会在一边帮忙。在冰天雪地的琵琶湖，主要的移动手段是浮冰，而让浮冰向目标方向移动就要让雅克借助鬼萤的拉力。鬼萤基本上都要打倒幻魔或者打碎箱子后才会出现，如果出手不够快，那就会撞上其他的冰块。浮冰撞三次就会完全破碎，这样的话会立即GAME OVER。

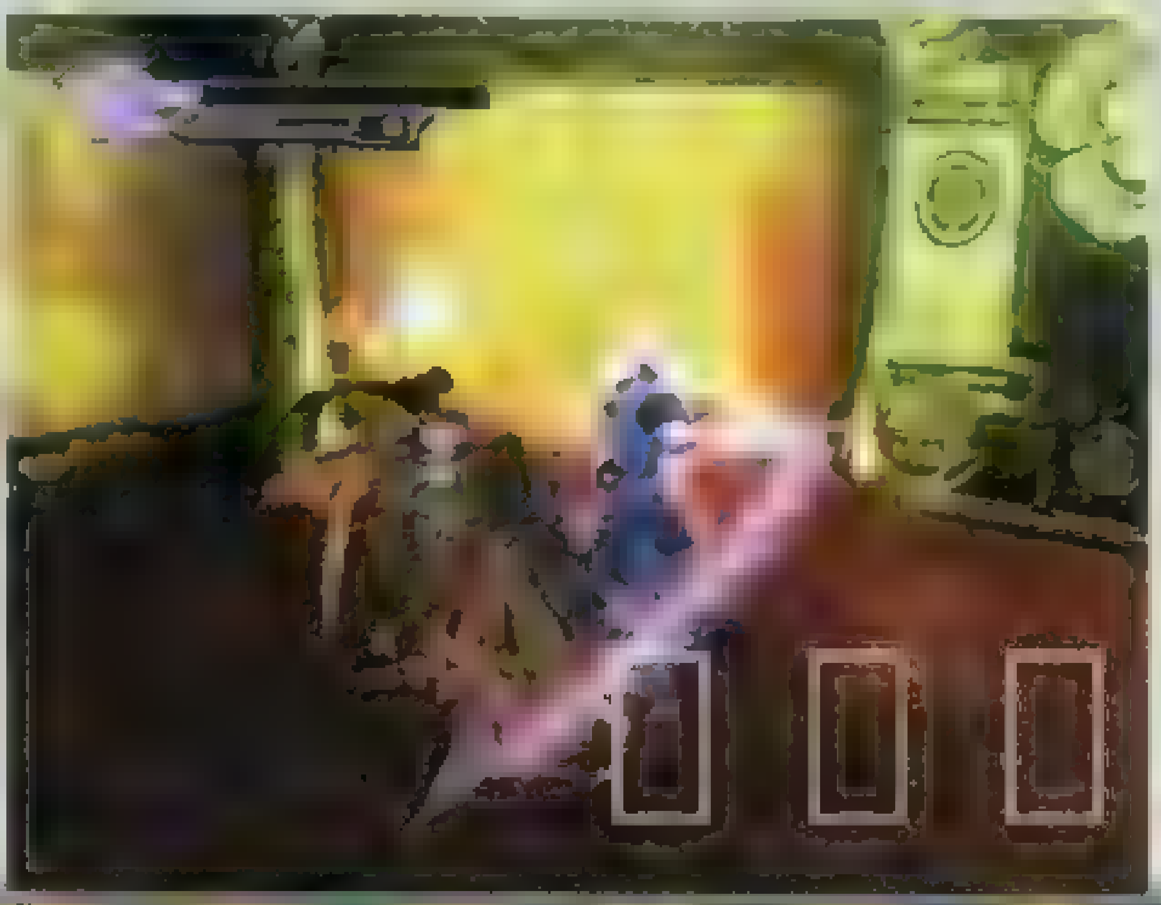
好不容易来到鬼屋敷，雅克刚一进去就触动了机关，左马介被挡在了门外，于是二人决定分内外调查。鬼屋共有11个房间，（如图所示）雅克需要拉动鬼萤才能令栅栏打开。鬼萤有红、黄、蓝三种颜色，分别控制三种颜色的栅栏，但栅栏的开启有时间限制，如果超过时限，栅栏又会关上，需要重新开启。通过鬼屋的顺序是这样的：先在9号房间拉动红鬼萤，走到1号房间拉动蓝鬼萤，并迅速走到6号房间拉动红鬼萤，从9号房间的蓝栅栏进入10号房间，（如果蓝栅栏已经放下就重来）打开宝箱放出一只普通鬼萤；11号房间的画可以打破，在密室里有些道具；到7号房间利用鬼萤到达8号房间，拉动黄鬼萤，以最快速度到1号房间拉动蓝鬼萤，然后经3号4号到达2号房间，时间要抓紧，不然黄栅栏会放下。可以先将屋子里的敌人全部消灭，然后专心解谜。



砍掉2号房间的字画就能进入鬼屋的下层。在那里终于找到了鬼军珠，此时左马介也赶来了。万事俱备，该进攻幻魔安土城了。

安土城

安土城前，幻魔士兵蜂拥而出。此时左马介利用鬼军珠之力召唤出无数鬼军兵，与幻魔军杀成一片。雅克则径直冲向城门。这里有时会同屏出现20人以上，十分壮观。如果使出连锁一闪，那爽快度绝对满点！远处飞来了弓箭会对雅克造成伤害，要小心些。



进入安土城时会遇上平八，他正愤勇地斩杀幻魔。安土城的路线比较直接，并没有什么难点。只是在房顶上时又会遇上一次马塞拉斯极，虽然没有特殊的情节画面，但他依然是算成BOSS级角色的，因此黑羽织对其起不了作用。好在场地比较开阔，在其盾牌被打掉后的大范围攻击时有空间进行回避。打败马塞拉斯极后，来到天守阁。那个名叫卡比当娜的女幻魔再次出现在雅克面前。

BOSS 卡比当娜

卡比当娜的速度非比寻常，平常状态可以回避雅克的多种攻击。而且她时常吊在房梁上，雅克很难打中她。所以应该锁定后一边回避一边蓄力，待卡比当娜的攻击落空出现硬直时以鬼缚攻击，这样可以对其造成较大的伤害。卡比当娜有一种符咒攻击比较麻烦，若被符咒击中就会暂时失去行动能力，如果此时卡比当娜使用强力的投技，那损伤就大了。好在符咒是可以打回去的，BOSS的行动反而会被封锁，因此虽然风险较大，但也是对付她的一个方法。当卡比当娜分身时，离她的死期也就不远了。

雅克来到天守阁的上层，发现平八倒在血泊之中，原来是森兰丸设下的圈套。平八告诉雅克和左马介，信长并不在安土城，而是在本能寺。平八最终重伤不治，再也无法醒来。雅克让阿儿把他要与信长决战的消息告诉自己的儿子，便与左马介一同前往本能寺。

埃菲尔铁塔

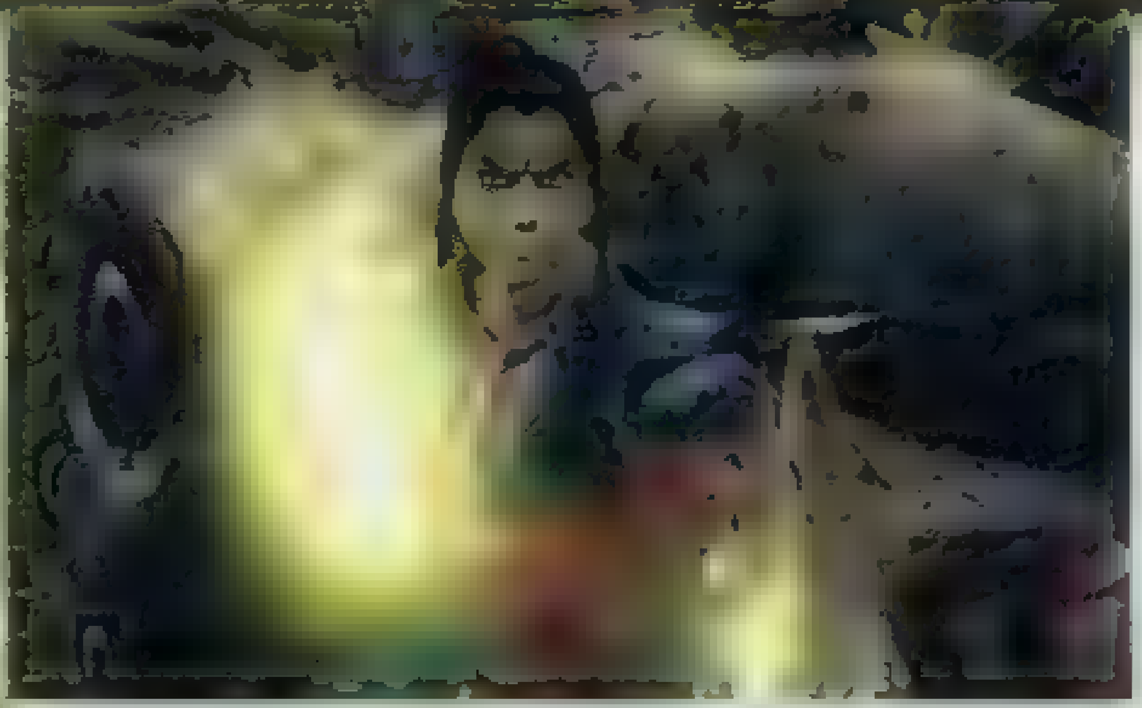
此时，另一个左马介已经赶到了埃菲尔铁塔下，这里充满着幻魔的气息。阿儿对大家说了雅克的情况后，左马介便进入了埃菲尔铁塔。打开升降机的开关后要消灭几个幻魔，再按一下升降机的红色按钮，就可以顺着梯子向上走。这里的地面上会出现一些时空黑洞，如果被吸入就会向后退一段，十分麻烦。来到第一展望台处，要再消灭一个机械幻魔BRAIN STJN，然后将右侧尽头的一个发生装置打碎，地面的电击才会消失，这样就出现了新的道路。

接下来又是一条不断向上走的长路，由于是单线的，所以并不复杂。但这里时空黑洞出现得更加频繁，一不小心就会退回去，因此切勿操之过急。有时上方会有钢架掉落，小心回避。通过第二展望台的电梯来到塔顶。生命力顽强的幻魔森兰丸自然就是左马介要立即解决的家伙。

BOSS 幻魔森兰丸

幻魔森兰丸在这次增加了一些新招，移动力和攻击频率也有所增加。和之前一样，森兰丸能够吸回自己身上掉出来的魂补充体力，还会在左马介吸魂的时候进行偷袭。不过森兰丸容易被一闪的弱点依然是其致命之处，如果在三级蓄力时使出一闪，更是能形成自动连闪，没两下就能将其打败。

被打败的森兰丸还不甘心，用尽力气启动了时空扭曲装置。时空装置十分坚固，左马介无法将其破坏，也不能让它停下来。于是就让阿儿赶快去找雅克，阻



上信长被传送到巴黎。

本能寺

天上10年（公元1582年）6月2日，日本京都的本能寺。明智光秀已经集结了大批的士兵，准备攻入寺内，明智左马介整装待发。这一切似乎与之前并无不同，只是在左马介身边多了一个南蛮鬼武者　　雅克。本能寺的守军根本无法抵挡雅克与左马介，雅克在本堂外打倒了森兰丸，为平八报了仇。两人进入本堂后，信长果然在里面，决战一触即发。信长突然发难，左马介一时防备不及，昏倒在地。现在只有雅克一人对敌了。

BOSS 织田信长

如果之前在魔空空间中得到了鬼无双，那信长简直是不堪一击。使用无限的鬼战术可以毫发无伤地将其打败。如果没得到，那就有些麻烦了。信长的攻击距离长，威力大，而且他的闪避也让人很头疼。战术方面依然是多移动，看准其破击破绽以蓄力攻击和战术壳攻击为主。如果能够用鬼缚术抓到信长那可就赚到了。另外要注意，信长也会使用一闪，在其非硬直状态不要贸然进攻，不然可能会损失惨重。

打败信长后，左马介也醒了过来。时空扭曲装置已经启动了，雅克能够回到自己的时代。正在传送过程中，被雅克打倒的信长却突然站了起来，左马介防备不及，惨遭杀害。

雅克回到了巴黎，见到了日思夜想的亨利和米切尔。雅克十分在意这个时代的左马介。而阿儿已将事情告诉了左马介，与雅克告别后，左马介利用时空扭曲返回自己原来的时代。由于阿儿离开了，雅克、亨利和米切尔又说起了法语。正当他们要回家时，该死的幻魔森兰丸突然出现，刺死了亨利，愤怒的雅克再次将兰丸送入了地狱。痛失爱子的雅克伤心欲绝，但奇迹出现了。雅克的鬼之笼手在消失的同时令亨利复活。巴黎的一切又将恢复正常。

左马介被传送到了自己时代的本能寺，正在本堂

内得意洋洋的信长见到了另一个左马介十分吃惊。两个左马介的鬼之笼手产生共鸣，左马介随即变身为鬼武者。接下来是一场必胜的仗，信长的攻击对鬼武者起不了作用。左马介的武器变成了鬼武者真剑，但这把剑是没有战术壳的，△键是跳起纵斩，有突袭作用。信长被打倒后，变身为第六天魔王的真正形态。

BOSS 魔王织田信长

魔王共有两种形态。第一形态时，信长身前会有几个甲虫抵挡鬼武者的攻击，（甲虫数量视难度而定）而甲虫也会发射激光和光弹。一开始无法对BOSS造成伤害，需要破甲虫，令其掉出紫魂。吸满5个紫魂会变身成真鬼武者，可将甲虫一下子打碎，并对信长造成伤害。伤害达到一定程度后，信长的武器鬼斩左文字就会被打落，只要趁机吸魂，就能把刀夺过来，信长也会变身为第二形态。

第二形态下，信长会以拳头和火球攻击，火球速度不快，可以绕着躲过去，之后就能利用其硬直时间进行攻击。对付信长似乎没有特别好的方法，只要有足够的回复药作后盾，胜利必将属于左马介。

隐藏要素

鬼射的

以"普通"难度爆机一次就会出现名为"鬼射的"的迷你游戏，在特典中可以选择。鬼射的是一个第三人称的打靶游戏，操作方法是R1键架构，○（□）键射击，×键吸魂，可以选择的角色有左马介或雅克。左马介使用的是弓箭，射击速度比较慢，但是判定比较高；雅克用的是手枪，射速快，但判定要比弓小些。从个人经验来看，推荐使用雅克来玩鬼射的。移动的靶子是幻魔的虫茧，打碎后会有魂飞出，吸收指定数量的魂就能过关。虫茧共有5种颜色，绿茧移动慢，魂也少；蓝茧速度快，出魂比绿茧要多；红茧本身出魂很少，但会爆炸，将周围的茧一起破坏；紫茧没有魂，但打碎后可以变身为鬼武者；灰茧要打两下，但出魂比较多。其中关键的是红茧和紫茧，原因请听我慢慢讲。

鬼射的的游戏精髓就在于一枪打中多个目标（HIT），以及不打空枪形成高连击（COMBO），这样就可以令飞出的魂数量倍增。当目标交叉或平行移动时，就是一枪多个的时机，但更重要的是红茧的运用，只要能令红茧在多个目标中间爆炸，那绝对可以大丰收，所以一定不能让红茧遗漏。同样重要的还有从第4关出现的紫魂，因为变身为鬼武者后不仅弹药不减，还可以令出现魂的数量增加，而且打空了连击数也不会中断，这样就相当有利了。

关卡	吸魂标准
1	500
2	1000
3	2300
4	2400
5	2500
6	3000
7	3100
8	4800

说到弹药，游戏中的弹药是有限的，但一般情况下不太可能不够用。只要过关时吸魂量比较高，就能获得较高的评价，也能得到较多的弹药补充。评价共分5级，S、A、B、C、D，弹药补充分别为60、50、40、30、0，评价为D为吸魂量不够，无法过关。

鬼射的共分8关，前4关只能算是热身，让玩家熟悉一下系统。第5关虫茧的速度会突然加快，让人有些不适应，鬼武者状态的合理使用是胜负的关键；第6关有一块盾牌，射击时会受影响，而且目标中有大量灰茧，所以红茧的利用显得十分重要；第7关有两块盾牌，射击范围会十分窄，射击的精度要求十分高；第8关的难度倒不是很高，考的是心理素质，因为在后期会出现红绿紫一大排的虫茧，只要打中红茧，大把大把的魂就到手了，不到由于标准较高，所以最后一排茧的魂没有吸到的话可能会功亏一篑。

这里介绍一点小窍门，那就是一直按着R1和、键可以在架构中快速横移，又可以随时吸魂，但对射击并无影响，是提高效率的好方法。

平八无赖传

以任意难度完成游戏一次，就能在特典中选择"平八无赖传"的特别模式。其中可以控制本多平八郎完成一段特殊剧情。平八的操作与左马介和雅克相差不多，只是他没有鬼力的限制，可以连用回转长枪的战术壳，战斗起来还是挺爽的。只是平八篇的回复药很少，所以还是不可大意。

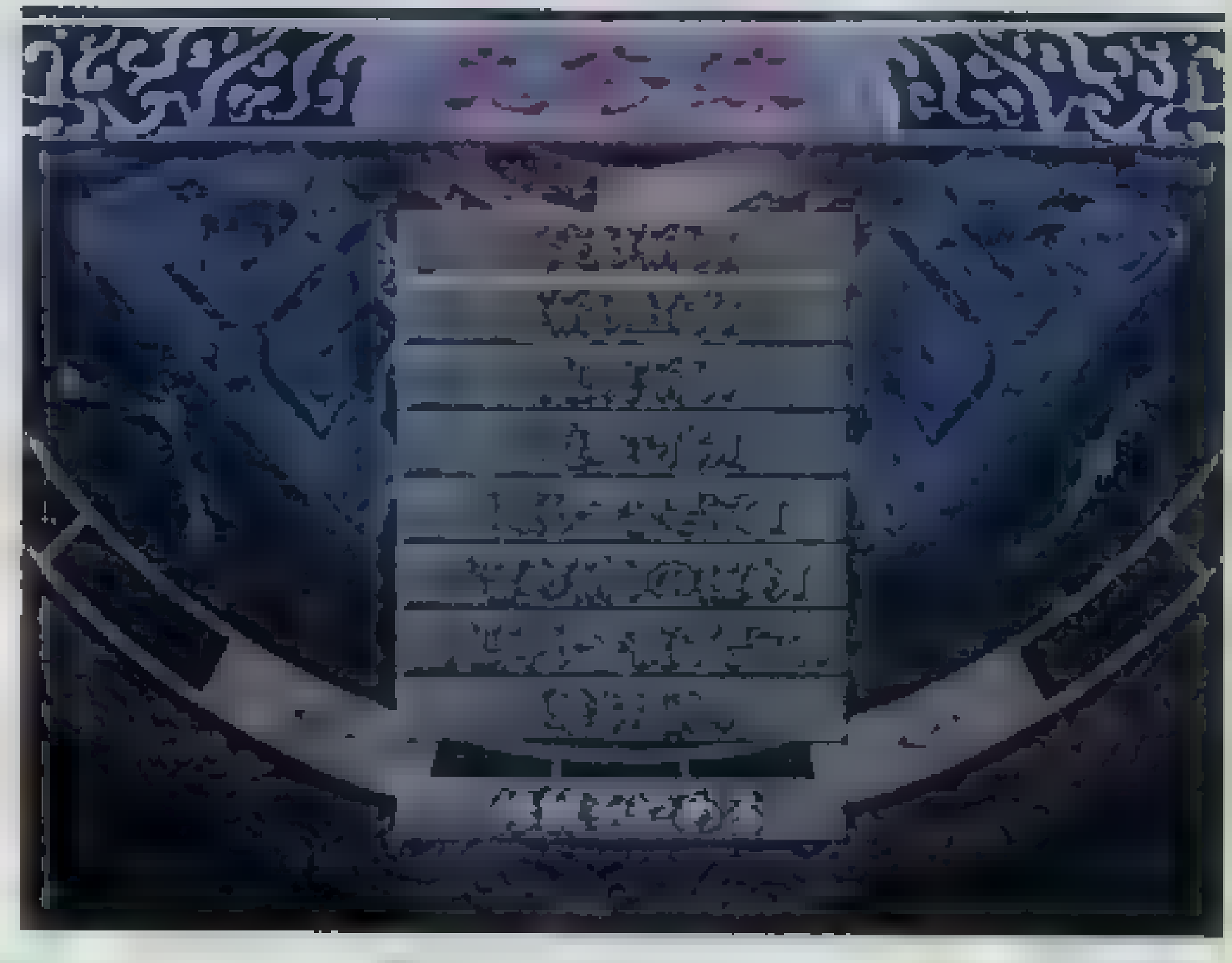
平八无赖传的流程比较短，流程大致是这样的：

平八先从码头前往锻冶屋，敌人如果没拦着路可以不去管他们。在锻冶屋与铁匠交谈后取得千里之鬼粉，在火炉旁使用便会出现传送点。从传送点到达海底神殿的飞行机关研究室，这里有5分钟的时间限制，路上的敌人能不打就不打。先去水底之间，通过左边的门来到动力室，杀光这里的幻魔就能得到红色铁矿石，于是使返回锻冶室，将矿石交给铁匠。之后平八背上个水桶去码头取水，不过取完水之后如果被敌人击中，水就会减少，如果被打翻在地，那水就会流得一滴不剩，因此建议先将返回锻冶室时出现的幻魔植物解决掉再去取水。把水交给铁匠后可以得到红色齿轮。到大街上用齿轮启动吊桥，幻魔就进不了泉州界了，不过还是要和左马介一起将剩下的幻魔清理干净。平八无赖传到此结束，完成后不会取得任何奖励。

鬼修练

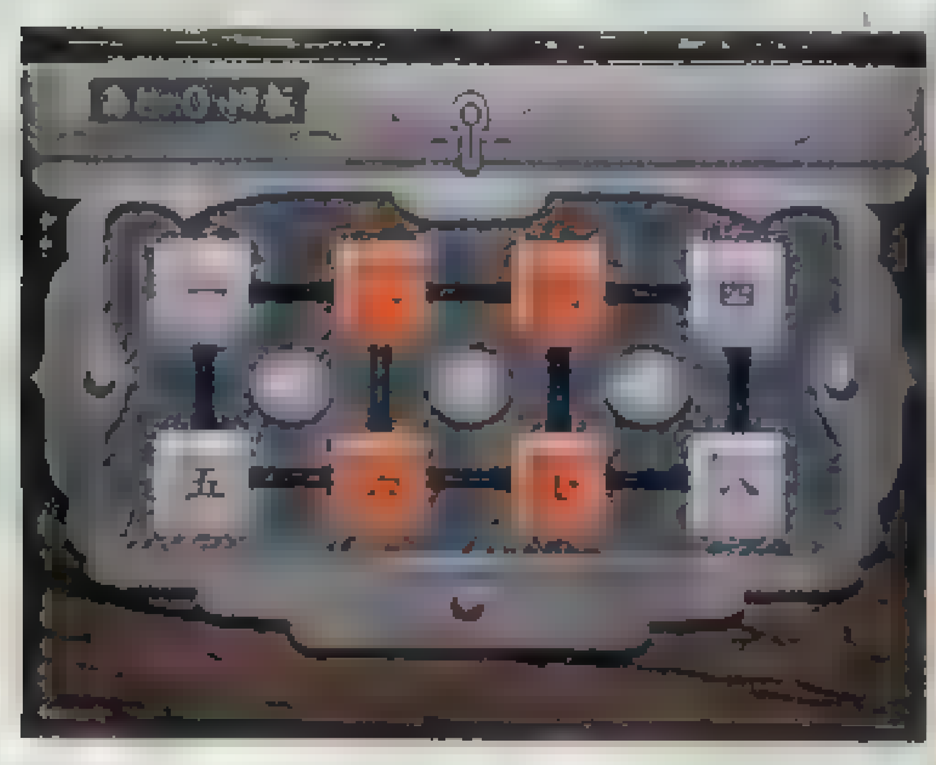
在任何难度完成全部的修练内容后，就可以在特典中选择鬼修练。鬼修练的要求比较特殊，修练项目共有8项，具体请参看下表。

修炼项目	角色	武器	内容	完成条件
走り斩り	雅克	炎蛇剑	使用前冲斩，击中敌人后出现魂。	吸取10个魂
斩り上げ	左马介	天双刃	靠近敌人使用前+□，击中后出现魂。	吸取15个魂
鬼跳斩り	雅克	冰碎球	鬼萤跳跃落地前按□，击中敌人出现魂。	吸取10个魂
蹴り～壁当て	雅克	冰碎球	用足踢攻击敌人，敌人撞墙时出现魂。	吸取10个魂
追い讨ち	左马介	空牙刀	使用倒地追打，追打命中后出现魂。	敌全灭
溜め斩りの极め	左马介	地轰斧	蓄力3级攻击命中敌人才会出现魂。	吸取30个魂
鬼缚り～投げ当て	雅克	雷闪枪	使用鬼缚投撞到其他敌人时出现魂。	吸取15个魂
击ち返し	左马介	天双刃	将敌人的幻魔弹打回去后出现魂。	吸取10个魂



パズル魔空空间

在游戏中打开全部15个解谜宝箱就会出现这个有趣的魔空空间。这个魔空空间共分4层，前3层各有3个解谜宝箱，第4层只有1个。这个迷你游戏还分3个模式，分别是"《鬼武者》系列"三作中出现的3种谜题。以下是这些谜题的答案，如果想挑战一下自己的智慧，那这一部分可以跳过不看。



鬼武者1パズル

1 1	左-中-中 右
1-2	左 左 右-右
1 3	中·右 左 中
2-1	左 左-中-右 右
2-2	中 右 中·中-左
2 3	左-中 中 中 右
3-1	左 中-中-右 右 右
3-2	中 右 右 左-中·左
3 3	中-左-中 左 中
4	中 中-右-中 左 左

鬼武者2パズル

1 1	下左-右上-上左-左上
1 2	上右-右下-下左-左上
1-3	右下 下左-左上-上右
2 1	左下-下右-右中-下中
2-2	上中-右下-下左-左中
2 3	左上 下中-右上-上中
3 1	左中-上中-右中-下中-左中
3-2	右中 下中-右下-下右-左中
3 3	左上 上右-右中-下右-右上
4	下中-左上-下右-右上-上中-右中

鬼武者3パズル

1 1	5-6-3-2-5-4-1
1-2	8-7 4-5-6-3
1 2	5-2-1-4 5 8
2-1	7 11 12-8-4-3 2
2-2	4-3 7 6-10-11-12
2 3	6-2-3-7-6 5 1
3-1	6 2-3-7-6-10
3 2	6-2-3-7 11 10-6
3 3	14-15-11-7-6-10 14
4	2 1 5 6-10-9-5

难度与设定

《鬼武者3》共有4个难度，分别是易、普通、难、鬼；还有3种设定，分别是通常、最强、一闪。"普通"难度一开始就可以选择；在"普通"难度GAME OVER 2次就能选"易"难度；"普通"难度通关一次可选择"难"难度；"难"难度通过一次可在设定中选择"一闪"；至于"最强"的设定则需要通过全部8关的鬼射的。

难度越高，敌人的体力值越大，而且一闪的有效时间也越短，这一点玩家应该能够感觉得到。而"最强"设定实在太强了！游戏一开始武器和防具全部满级，拥有最强武器（毗沙门剑和鬼无双），持有10个起死回生的人形和30个全回复的剧药，弓箭无限，而且鬼力也无限，这样的装备下战斗根本没有任何难度。至于"一闪"的设定与前作相同，就是除了少数不能一闪的敌人，所有敌人（包括BOSS）都需要用一闪来杀死，游戏的难度和玩法也会变得大不相同。

隐藏服装

左马介特别服装1是牛仔装，通关时吸魂量比雅克多就会取得。特别服装2是《鬼武者》一代中的熊猫装，记忆卡中有《鬼武者 无赖传》中的记录，或者将鬼修练的所有项目都通过就能取得。

雅克的特别服装是日本浪人装，（样子很像"风来的西林"）只要通关时吸魂量比左马介多就能取得。

米切尔的特别服装恶搞度不低于熊猫装，"穿"的只是一块白色的浴巾，只要在"普通"难度以上取得鬼武者称号便可以取得。

部分隐藏要素在本期Gamehalo中已有详细说明，此处不再赘述。

最终幻想X-2 国际版+最终任务	SQUARE ENIX	RPG
PS2 [illegible] 2004年2月		日版
无对应周边	推荐玩家年龄	全年龄

《国际版》篇

ファイナルファンタジーX-2

FINAL FANTASY X-2 [INTERNATIONAL+LAST MISSION]

国际版与原来《FF X-2》的变更点

《FF X-2国际版》部分在原有《FF X-2》的基础上进行了一些调整，现在就让我们来看一下究竟有哪些变化。

语音变化

《国际版》是英语语音和日文字幕，和原来的《FF X国际版》可以在日英两个字幕切换不同，《FF X-2》只有日文字幕。《最终任务》部分只有日语语音和日语字幕。

记录的继承

记忆卡中如果有原有日版的《FF X-2》记录的话可以选择继承，而且读取的那个记录不必是通关记录。继承的东西包括在本篇中取得的换装晶球、换装盘、道具等，也就是说所有东西都继承。《最终任务》部分也可以继承原有日版的记录，这在《最终任务》的攻略部分会作详细解说。

道具变更

新增换装

追加换装盘

[illegible]	[illegible]	[illegible]
进み行くもの	魔物斗技场レキュラ カ ップ获得优胜	经验值0防御
いまわしき魔物	魔物斗技场ラ ジカップハ ド获得优胜	着がえたい状态防御
比类なきもの	SLv5 魔物斗技场的召唤兽杯3次优胜	无
最后の手段	魔物斗技场最强シンラ君的魔物人生完成	无

道具入手变更

在原有日版《FF X-2》中キューソネコカミ（通称“小猫抓抓”，濒死时伤害固定9999）是一个非常好用的饰品，不过到了《国际版》里面它的入手地点和效果都有了一定变化。大家都知道，在日版《FF X-2》中在SLv.2中推トーブリ进飞空艇的电梯就会得到“小猫抓抓”，但这一次是得到エンタープライズ；而原来得到エンタープライズ的地方是贝贝鲁地下迷宫的第40层，而这一次在贝贝鲁地下迷宫40层得到的就是“小猫抓抓”了。另外，《国际版》中的“小猫抓抓”附带减速和狂战士的效果，这样一来实用度大大下降。

其他变更点

翻金币的倍数连击有了一定变化，ミネルバビスチェ的高速黑魔法变成了里高速黑魔法。

魔物/生

故事一开始与辛拉对话的话就可以进行魔物捕获了，捕获的魔物会成为同伴，并且还能叫他们参加战斗，但是不能自己操作。魔物最多可以育成8只，而育成的魔物还可以参加魔物斗技场的战斗。

魔物的捕获

如果要捕获魔物就要有捕获球，一开始辛拉会给你几个。捕获球最多只能有8个，不足的话可以在斗技场获胜后得到。捕获球一共分S、M、L、SP四种，根据魔物的大小不同可以捕获到相应的魔物；另外，如果想捕获人类魔物的话就只能用SP型的捕获球捕获。还有就是捕获球与魔物有相性，如果相性不高的话是捕获不了魔物的，此时最好把以前捕获的魔物解放。

魔物的育成

喂魔物道具和饰品就可以让他们成长同时可以让学会一些特技。

育成道具表

道具名	个数	领悟的特技和增加的效果
ポ ションン	48	ケアル、HP上升
ハイポーション	33	ケアルラ、HP上升
エクスポ ション	3	ケアルガ、HP上升
メガポ ション	3	ホワイトウィンド、HP上升
フェニックスの尾	3	レイズ、HP上升
メガフェニックス	3	アレイズ、HP上升
エーテル	2	破魔 MP上升
エ テルタ ボ	3	元气、MP上升
エリクサ	1	一新、HP上升
ラストエリクサ	1	フルケア、HP上升
毒消し	99	バイオ
やまびこそう	99	サイレス
目药	99	ブライン
金の针	99	ブレイク
圣水	30	断动
万能药	3	エスナ
ギザ ルの野菜	1	攻击力アップ
シルキスの野菜	1	防御力アップ
ミメットの野菜	1	魔力アップ
パサ ナの野菜	1	バーサク
チョコボの尾	5	ヘイスト
チョコボの羽	5	ヘイスガ
星のカーテン	3	リフレク

道具名	个数	领悟的特技和增加的效果
月のカ テン	3	シエル
光のカーテン	3	プロテス
回复の泉	3	リジェネ
银の砂时计	3	スロウ
金の砂时计	8	ディレイアタック
体力の泉	5	ドレイン
魔力の泉	3	MP吸收
命の泉	3	吸收
体力の药	8	ガッツ
魔力の药	1	MP上升
魔除药	3	デスペル
体力の秘药	1	HP上升
魔力の秘药	1	MP上升
英雄の药	1	绝对クリティカル
ボムのかけら	3	ファイア
ボムの魂	4	ファイラ
炎の魔石	5	ファイガ
南极の风	3	ブリザド
北极の风	4	ブリザラ
冷气の魔石	5	ブリザガ
电气玉	3	サンダー
落雷玉	4	サンダラ
雷の魔石	5	サンダガ

道具名	个数	领悟的特技和增加的效果
鱼のウロコ	3	ウォ タ
龙のウロコ	4	ウォタラ
水の魔石	5	ウォタガ
光の魔石	40	フレア
黑の魔石	10	グラビデ
圣なる魔石	40	ホ リ
至高の魔石	60	アルテマ
やすもの手榴弹	5	突击
手榴弹	10	コンフュ
S爆弹	10	醒梦
M爆弹	10	光弹
L爆弹	10	霸弹
暗暗手榴弹	10	いあつする
石化手榴弹	10	シメる
沈默手榴弹	10	びびらせる
睡眠手榴弹	10	スリプル
毒の牙	3	じわじわ
命のロウソク	5	死の宣告
ダ クマタ	1	メテオ
ツインスタ ズ	1	濒死时MP消费0
スリ スタ ズ	8	MP消费1

育成饰品表

饰品名	个数	领悟的技能和增加的效果
アイアンバングル	1	HP上升
チタンバングル	1	HP上升
ミスリルバングル	1	HP上升
クリスタルバングル	1	HP上升
银の腕轮	1	MP上升
金の腕轮	1	MP上升
ル ンの腕轮	1	MP上升
リストバンド	2	パワ ブレイク
パワ リスト	2	フレイムタン
ハイパ ストト	2	グラビディソ ド
パワ グロ ブ	2	ディレイバスタ
カイザ ナックル	1	攻击力上升
ミスリルの小手	2	アーマーブレイク

饰品名	个数	领悟的技能和增加的效果
ダイヤの小手	2	アイスブランド
クリスタルの小手	1	防御力上升
守りのヴェール	2	メンタルブレイク
神秘のヴェール	2	アクアセイバー
誓いのヴェール	1	魔法防御上升
アミュレット	2	マジックブレイク
タロ トカ ド	2	サンダ ブレ ド
タリスマン	2	修练
マジカルパウダ -	2	サレイズ
クリスタルボール	1	魔力上升
ガントレット	1	ぶちかます
マッスルベルト	1	无双
ブラックベルト	1	かっとばす

饰品名	个数	领悟的技能和增加的效果
チャンピオンベルト	1	斩铁
ティアラ	1	集中
サークレット	1	堂々
ヒュプノクラウン	1	疾风
ロイヤルクラウン	1	暗黑
おまもり	1	运上升
炎の 闪	2	炎攻击
炎の指轮	1	炎半减
炎神の指轮	[illegible]	炎无效
[illegible]	2	[illegible]
水の一闪	1	冰攻击
水の指轮	2	冰半减
冰神の指轮	2	冰无效

©2003.2004 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved MAIN CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA ALTERNATE CHARACTER DESIGN:TETSU TSUKAMOTO

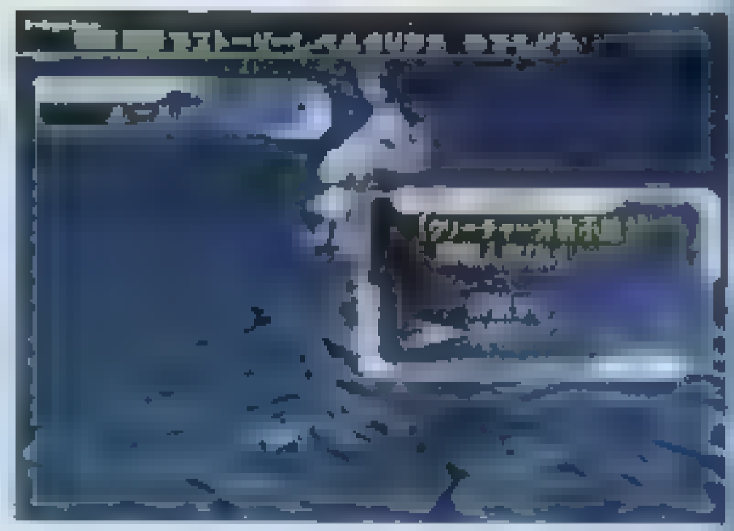
饰品名	个数	领悟的技能和增加的效果
极光の指轮	1	冰吸收
雷の一闪	2	雷攻击
雷の指轮	2	雷半减
雷神の指轮	1	雷无效
天雷の指轮	2	雷吸收
水の一闪	2	水攻击
水の指轮	1	水半减
水神の指轮	2	水无效
净水の指轮	2	水吸收
重力の指轮	2	重力无效
炎と冰の闪光	2	炎＆冰攻击
炎と冰の指轮	3	炎＆冰吸收
雷と水の闪光	2	雷＆水攻击
雷と水の指轮	3	雷＆水吸收
フォーハンド	3	4属性攻击
フォ　リング	2	4属性半减
フォ　シールド	2	4属性无效
フォ　ブレス	3	4属性吸收
リボン	1	全异常状态防止
银ふちメガネ	2	暗黑防御
ねじりはちまき	2	睡眠防御
ホワイトケ　プ	2	沈默防御
星のペンダント	2	毒防御
真珠のネックレス	2	经验值0防御
天使のイヤリング	2	即死防御
金のアンクレット	2	石化防御
休まずのワッペン	3	スロウ＆ストップ防御
绮丽なガラス玉	2	スロウ防御
光るトンボ玉	2	ストップ防御
黑のチョーカー	2	混乱防御

饰品名	个数	领悟的技能和增加的效果
魔よけのおふだ	2	死の宣告防御
安らぎのポブリ	2	バーサク防御
ビーズのブロ　チ	3	沈默＆暗暗防御
妖精のピアス	3	混乱＆バーサク防御
ガラスのバックル	3	毒＆睡眠防御
セーフティービット	3	石化＆即死防御
お气に入り	3	即死＆经验值0防御
ウォールリング	1	ピンチにウォール
リジェネリング	2	ピンチにリジェネ
ヘイストリング	2	ピンチにヘイスト
光の腕轮	3	オートプロテス
月の腕轮	3	オートシェル
星の腕轮	3	オートリフレク
守りの腕轮	3	オートウォール
回复の腕轮	3	オートリジェネ
倍速の腕轮	3	オートヘイスト
沈默の冲击	2	沈默攻击
毒の冲击	2	毒攻击
眠りの冲击	2	睡眠攻击
暗暗の冲击	2	暗暗攻击
混乱の冲击	2	混乱攻击
怒りの冲击	2	バ　サク攻击
迟れの冲击	2	スロウ攻击
停止の冲击	2	ストップ攻击
死の冲击	2	即死攻击
石化の冲击	2	石化攻击
血ぬられた……	1	真・斩铁、攻击力上升
しぼりだす……	1	黑魔法Lv2、魔力上升
剑技の心得	1	エクスカリバー
黑魔法の心得	1	フレア

饰品名	个数	领悟的技能和增加的效果
白魔法の心得	1	ホ　リ
奥义の心得	1	霸弹
妖术の心得	1	暗黑の空
あばれるの心得	1	うちけす
剑技の真髓	2	高速剑技
黑魔法の真髓	2	高速黑魔法
白魔法の真髓	2	高速白魔法
奥义の真髓	2	高速奥义
妖术の真髓	2	高速妖术
あばれるの真髓	2	高速あばれる
ダッシュ・ズ	2	さきがけ
キューソネコカミ	1	攻击力上升
金のかみかざり	3	MP消费1　2
タマのすず	1	走路时HP回复
ウィザードブレス	1	走路时MP回复
なやましげな香水	1	走路时HP&MP回复
退魔の腕轮	1	不遇敌
敌よせの腕轮	1	遇敌率上升
グロウエッグ	2	EXP2倍
ミネルバビスチェ	1	魔法防御上升
アダマンタイト	1	防御力上升
属性王	1	全属性攻击＆吸收
成功の秘诀	1	金钱2倍＆运上升
アイアンデューク	1	所有能力上升
エンタ　フライズ	1	HP限界突破
インビジブル	1	伤害限界突破
ラグナロク	1	MP消费0
なにごともな～い	1	所有能力上升

魔物人生

当培养魔物的时候它的魔物人生就开始了，魔物人生有自己的LV，要看它的故事就要提升它的魔物人生LV，提升魔物人生LV的方式有：让魔物参加战斗，升级后的魔物它的魔物人生也会升级；本篇的SLv上升的话就会得到魔物人生奖励值，这些奖励值也能让魔物人生的LV上升；让魔物参加除レギュラーカップ外的杯赛，优胜后会获得魔物人生奖励值，这也能让魔物人生升级。当魔物人生完成之后就可以解放魔物了，解放魔物时可以看到它的秘事以及魔物人生结局，看到魔物人生的结局之后就会登录到魔物词典里。



选择"强くてニューゲーム"时，比赛、事典、捕获中的魔物会继承，但捕获球、魔物的LV不会继承。

魔物斗技场

レギュラ　カップ	无	无
レギュラ　カップハード	レギュラーカップ3次优胜	无
ラ　ジカップ	レギュラーカップハード1次胜利	无
ラ　ジカップハード	ラ　ジカップ3次胜利	无
チョコボ杯	ラージカップハード2次胜利战胜陆行鸟	战斗队员中必须有陆行鸟
サボテンダ　杯	ラ　ジカップハード4次胜利战胜仙人掌	战斗队员中必须有仙人掌
青年同盟武斗会	ラージカップハード6次优胜	无

召唤兽杯开赛条件

ホワイトプリン→シヴァ、アラーネア→アニマ、ジャボテンダー→メーガス3姐妹

クリティカルバグ→ヨウジンボウ、ヤマイタケ→ヴァルハーレ、フレイムドラゴン→イフリ　ト

マキナストライク→イクシオン、アジ・ダハーカ→バハムート

从捕获到箭头前的魔物开始，让它的魔物人生上升3级，它们就会变成持有祈之子碎片的魔物，然后将这些魔物解放就能看到对应的召唤兽的事件，全部看完后召唤兽杯就开赛了。

魔界杯开赛条件

1.（デーヴァ）捕获＆完成其魔物人生・・・变成アカ・マナフ。
2.（アカ・マナフ）完成其魔物人生・・・变成アエーシュマ。
3（アエーシュマ）完成其魔物人生・・・变成ジャヒー。
4.（ジャヒー）完成其魔物人生ン・・・任务"魔界の反逆者の捕获！"开始。可以捕获トゥーム。
5.（トゥーム）完成其魔物人生・・・可以捕获ドルメン。
6.（ドルメン）完成其魔物人生・・・可以捕获モニュメント。
7.（モニュメント）完成其魔物人生・・・アルテマウェポン成为同伴。
8（アルテマウェポン）完成其魔物人生・・・任务"魔界デスマッチ开催！"开始。
在比赛中追加"魔界の扉"。
9.魔界の扉获得优胜・・・在アルテマウェポン和オメガウェポン之间进行选择。
选择オメガウェポン的话オメガウェポン成为同伴。

优胜后魔界の扉变成"魔界カップ"。

变成魔界杯后完成オメガウェポン的魔物人生，任务"最强シンラ君カップ开催！"就会开始，此时魔界杯就会变成"最强シンラ君カップ"，只要完成オメガウェポン的结局就能开启"最强シンラ君カップ"。

《最终任务》篇

关于读取记录

在《最终任务》开始时会叫玩家读取记录，而读取分为"国际版"（INTERNATIONAL版データロード）、"原来的《FF X－2》"（オリジナルデータロード）、"什么都不读取直接游戏"（そのままニューゲーム）。这三个选项其实是有区别的，读取"国际版"的记录（最好是有看到泰达结局的记录）后，《最终任务》开始是以"尤・琉・佩"三人的重聚而开始的，而且在游戏中使用"ドレスメーカー传"生成换装晶球时可以生成祭祀士和精神力少女这两个国际版新加入的换装，不过前提条件是读取的那个记录里已经拿到了这两个换装；读取"原来的《FF X－2》"的话，那么在使用"ドレスメーカー传"时就不能生成祭祀士和精神力少女这两套换装；如果"什么都不读取直接游戏"的话那所有情节都会跳过，所以最好还是将"国际版"部分的完美结局打出来再开始《最终任务》部分吧。

关于换装时组合形成效果2倍

上期我们说过，打倒敌人会获得AP值，当自动技能的AP值满了的时候就会生成一个跟那个自动技能相同效果的饰品。不过这些AP值一般都是50～75不等，而打倒一个敌人就得1点AP，所以这样一来涨AP值就很慢。但是，如果装备两个相同种类的自动技能所需AP就会减半（准确地说应该是获得AP加倍），比如黑暗骑士和枪手组合就会形成"混乱防御"这个自动技能，如果装备2个黑暗骑士和2个枪手的话在状态栏里就会发现表示的是"混乱防御×2"，这时就相当于是AP加倍了。

幻之塔封印解除法

幻之塔每5层的电梯上就有若干个封引，要解开这些封引就要满足一定条件，其中最猥琐的应该就是在第77层被创始者打到第80层了吧。不过想想《FF》对"7"这个数字的钟爱，所以觉得有这样的设定也不是很稀奇了。

5层	打倒3只怪兽
10层	得到5只怪兽
15层	打倒5只怪兽、放置2次道具
20层	打倒BOSS オチュー
25层	打倒8只怪兽、投掷2次道具

30层	打倒8只怪兽、喝2次药品
35层	打倒8只怪兽、放置3次道具、空挥3次
40层	打倒BOSS ディフェンダー
45层	打倒8只怪兽、读2次魔本、挥空5次
50层	打倒10怪兽、在原地等5个回合（×＋SELECT）
55层	打倒8只怪兽、空挥3次、在原地等5个回合、读2次魔本
60层	打倒BOSS アルテマウェポン
65层	让创始者登场（如在电梯上等他，当变成ルブラン战斗员[illegible]挥一次解开封[illegible]）
70层	变成ルブラン战斗员（用道具或让创始者打成ルブラン战斗员即可）
75层	打倒8只怪兽、在原地等5个回合、放置道具3次、投掷道具3次、空挥5次
80层	在第77层被创始者打出（会直接被打到第80层）

www.plumbook

《最终任务》怪兽出现一览 FINAL FANTASY X-2

迷宫中每层都会出现怪兽来妨碍大家，而且随着楼层的上升，怪兽的能力也越来越高，即使是同种怪物随着楼层的上升能力也是不一样的。初期要注意的就是15～19层里出现的仙人掌，这家伙的回避力太高，打起来很不划算，看到他们还是闪人吧。

与最终BOSS的战斗要经过3次，而且一次比一次强，在第一次变身时还会召唤小兵出来妨碍。第一形态它每3个回合行动一次，所以要利用它不攻击的回合回复HP和MP；第二形态它每6个回合行动一次，不要以为回合数多就好办，由于之前要爬一个长长的楼梯，所以在上楼梯时一定要注意HP的残留量；第三形态它就会召唤小兵了，如果能力够高的话那就不用理会，直接打倒BOSS过关吧。

魔物名	出现层	HP	EXP	能偷盗的道具
コヨーテ	1层～4层	6	4	200元
ダイブヘッカ	1层～4层	5	4	メガミエ ル
アーノマン	3层～6层	11	6	エ テルターボ
サレット	5层～8层	22	8	やさしい回复术【3】
レッサードレイク	5层～8层	22	8	やさしい回复术【5】
ベスパ	7层～10层	33	10	やまびこじる
マキナハンター	9层～12层	43	12	エーテル
イビリタケ	9层～12层	43	12	咒い解除の手引き【5】
ゲッコ	11层～14层	45	14	メガミエ ル
バリアブルゲル	13层～16层	96	16	ドレス合成秘传【2】
ホワイトファング	15层～17层	76	18	400ギル
サボテンダー	15层～19层 27层～30层	40	18	逃亡マニュアル【4】
キングタコーバ	17层～19层 21层～22层	84	20	つくりかえ入门【5】
バイトワスプ	18层～20层	90	21	やまびこじる
オチュ	20层	392	23	再出发の手记【4】
スカウトマキナ	21层～22层	101	24	エーテルターボ
ブルーフリン	21层～24层	101	24	エーテルターボ
クリ バ	23层～24层	108	26	メガミエール
アーメノト	23层～26层	108	26	やさしい回复术【7】
キガ ス	25层～28层	111	27	トロクナール
パリカー	25层～28层	111	27	みるみる见える本【5】
イ グル	29层～32层	127	32	メガミエ ル
フライアイ	29层～32层	127	32	エ-テルプレミア
カニス?マヨル	31层～34层	135	34	700元
ポリスパイダ	33层～36层	210	53	1000元
ホワイトプリン	33层～36层	140	36	エ テルタ ボ
ヒアシングバゲ	35层～39层	146	38	やまびこじる
タコ バ	37层～39层	152	40	つくりかえ入门【7】
ナスホルン	37层～40层	152	40	卖りさばき参考书【3】
ディフェンダー	40层	648	13	いやしの极意书【6】
ワイルドウルフ	40层～42层	165	43	800元
ザルワーン	41层～44层	165	44	弱体の毒
イエロ-プリン	41层～44层	165	44	エ テルフレミア
ヒコケット	43层～46层	172	46	元气が出る话【5】
プロトキマイラ	45层～48层	178	48	安眠小说【4】
ボム	45层～48层	178	48	エスナチンキ
ガ・ドマキナ	47层～50层	184	50	エ テルプレミア
クア ル	49层～50层	382	52	ワナよけの心得【5】
スパインドレイク	49层～52层	191	52	元气が出る话【5】

魔物名	出现层	HP	EXP	能偷盗的道具
アガマ	51层～54层	170	54	メガミエール
ボルトドレイク	51层～54层	197	54	いやしの极意书【5】
99式机士	53层～56层	204	56	风のしずく
ヤマイタケ	55层～57层	210	58	咒い解除の手引き【7】
袭机兵28型	55层～59层	210	58	エーテルプレミア
マキナシュ タ	57层～59层	324	60	无
サハギン	58层～60层	220	61	メガミエール
トウ ム	60层	226	13	无
アルテマウェホン	60层	904	13	卖りさばき参考书【8】
ベールプリン	61层～62层	229	64	エーテルプレミア
ハガーバグ	61层～62层	229	64	メガミエール
キングヴァーミン	61层～62层	344	64	やまびこじる
バリーヴァルハ	63层～64层	236	66	卖りさばき参考书【5】
デトネイター	63层～64层	236	66	エスナチンキ
袭机兵71型	63层～64层	236	66	エーテルプレミア
ワラン	65层～66层	242	68	减退の猛毒
铁巨人	65层～66层	363	68	かたづけ上达术【3】
バ ビュート	65层～67层	242	68	いやしの极意书【7】
シャンタク	67层	372	70	かたづけ上达术【3】
ヘキサフィ ト	67层～68层	248	70	メガミエール
アラ ネア	68层	378	71	1300元
アサンンビ・	68层～69层	252	71	やまびこじる
タロ マティ	69层	255	72	みるみる见える本
ブルフレア	69层～70层	255	72	みるみる见える本【1】
アサルトマキナ	70层～71层	258	73	エ・テルフレミア
ヒユ ジゲル	70层～71层	387	73	ドレス合成秘传【3】
モルボル	71层～72层	392	74	エスナチンキ
マキナソルジャ	72层	264	75	エ テルフレミア
スキンク	72层～74层	220	75	メガミエ ル
ゼロ式机士	73层～74层	402	76	风のしずく
クイーンクア ル	73层～74层	536	76	ワナよけの心得【5】
バ ティゴ	75层～76层	274	78	エ テルフレミア
ゴ キマイラ	75层～76层	274	78	安眠小说【4】
サボテンダー	75层～77层	130	78	逃亡マニュアル【6】
フリムスルス	77层～78层	280	80	トロクナール
ボルケーノ	77层～78层	280	80	エスナチンキ
キラ ハウンド	78层～79层	290	82	1500元
デスゲイズ	79层	287	82	エ テルフレミア
ベヒ モス	79层	431	82	かたづけ上达术【4】
インテルゲル	80层	3776	83	いやしの极意书【3~5】

自动技能一览 FINAL FANTASY X-2

在《最终任务》中穿上不同的换装就可以得到一些特定的技能，这些技能都是时常发生的，除非你改变了换装晶球。这些技能都有一定的AP，当AP值满了的时候就会自动生成一个这个自动技能相同效果的装饰品。比如“枪手+白魔导士”的自动技能是“炎无效”，那么当30的AP值满了时就会生成一个“炎无效”的饰品。

技能名	AP	组合	备注
炎无效	30	ガンナー + 白魔导士	炎属性攻击无效
混乱防御	55	ガンナー+ ダ クナイト	防止混乱状态
EXPをギルに	60	ガンナ + サイキッカ	让经验值变成钱
倒すとMP回复	75	ガンナ + お祭り士	打倒敌人回复MP
全ワナみやぶる	75	シ フ + 调教士	看穿全部陷阱
バーサク防御	40	シ・フ + お祭り士	防御狂战士状态
倒すとHP回复	65	战士 + 歌姬	打倒敌人回复HP
物理攻击力の特训	50	战士 + 调教士	物理攻击力成长率提升
移动不能防御	40	战士 + サイキッカ	移动不能陷阱防御
沈默防御	40	歌姬 + 黑魔导士	防止沉默状态
雷无效	30	黑魔导士 + 调教士	雷属性攻击无效
近いワナみやぶる	50	黑魔导士 + ギャンブラ	看穿附近的陷阱
スロウ防御	55	白魔导士 + ギャンブラ	防止缓慢状态
命中力の特训	50	魔铳士 + 歌姬	命中率的成长率提升
暗黑攻击	60	魔铳士 + ダ クナイト	一定几率让敌人暗黑
MP2倍防御	40	魔铳士 + 调教士	防御MP2倍的状态
ドレスガード	40	アイテムシュ タ + 歌姬	换装不会脱落
睡眠防御	55	アイテムシューター+バーサーカー	防止睡眠状态
魔法防御力の特训	50	アイテムシュ タ + 黑魔导士	魔法防御力的成长率提升
敌の位置みやぶる	40	アイテムシューター+きぐるみ士	看穿敌人的所在位置
魔力の特训	50	ダ クナイト + 白魔导士	魔力的成长率提升
ダメ ジをギルに	60	サムライ + シ フ	让伤害转化成金钱
ギルガ ド	40	サムライ + きぐるみ士	防止掉钱的状态
ピンチにパワフル	45	サムライ + サイキッカ	濒死时伤害2倍
暗黑防御	55	サムライ + お祭り士	防止暗黑状态
回避力の特训	50	ギャンブラ + きぐるみ士	回避力的成长率提升
咒いガ ド	40	ギャンブラ-+お祭り士	防止诅咒

技能名	AP	组合	备注
物理防御力の特训	50	バ サ カ + シ フ	物理防御力的成长率提升
冰无效	30	バ-サ-カ-+歌姬	冰系攻击无效
毒攻击	70	バ サ カ + 白魔导士	一定几率让敌人中毒
ショップに隐し	60	きぐるみ士 + お祭り士	商店里隐藏道具增加
ギル2倍	50	サイキッカ + お祭り士	金钱2倍
绝对命中	75	ガンナ + 魔铳士 + アイテムシュ タ-	攻击绝对命中
ショップで盗む	75	ガンナ + シ フ + ギャンブラ	进入商店有机会盗取道具
50%割引	70	战士 + サムライ + ダ クナイト	买东西时打5折
正面无敌	97	战士 + バ サ-カ + サイキッカ	不会受到正面来的伤害，但其他方向来的伤害值加倍
ワナよけ	75	歌姬 + シ-フ + サイキッカ	陷阱的效果不会发动
だんだんHP回复	65	白魔导士 + 调教士 + きぐるみ士	逐渐回复HP
ダメ ジ1 2	87	魔铳士 + 白魔导士 + きぐるみ士	受到敌人伤害减半
だんだんMP回复	75	魔铳士 + ダ クナイト + 黑魔导士	逐渐MP回复
死の宣告防御	60	サムライ + ダ クナイト + 调教士	防止死亡宣告的状态
消费MP1 2	70	装备4个相同的换装晶球	消费MP为1 2
EXP2倍	60	装备5个相同的换装晶球	经验值2倍

小技巧： 能力中最有用的当属“混乱防止”、“徐徐MP回复”、“看穿所有陷阱”、“伤害减半”、“死亡宣告防御”、“沉默防御”这些技能。“混乱”相当可怕，胡乱行动不说而且持续时间还很长；“死亡宣告”也比较可怕，如果没传送魔本而且离电梯很远那就死定了；“沉默防御”主要是为了放魔法。特别是白魔导士的白魔法，因为所有职业中只有它会HP回复和状态回复魔法，所以是必备职业。为了发挥它的最佳效果，“沉默防御”那就是必不可少的了。

道具一览

名称	效果
やさしい回复术	HP回复30
元气が出る话	HP回复100
いやしの极意书	HP回复400
エーテル	MP回复10
エーテルターボ	MP回复30
エーテルプレミア	MP回复50

名称	效果
エリクサ	装备的换装晶球的HP和角色的HP、MP全回复
解毒ドリンク	毒状态治疗
やまびこじる	沉默状态治疗
メガミエ ル	暗黑状态治疗
ダマールジュース	变成沉默状态
静かな生活术	让房间里的敌人变成沉默状态
まつくらオイル	变成暗黑状态
安眠小说	让房间里的敌人变成睡眠状态
毒蛇のエキス	变成毒状态

名称	效果
重力应用大全	房间内全部敌人的HP1/2伤害
大地震の记录	给予房间内全部敌人伤害
咒い解除の手引	解除一个道具上的诅咒
エスナチンキ	治疗大部分异常状态
风のしずく	2回合连续行动
进化の[illegible]	角色[illegible]上升
弱体の毒	角色[illegible]
成功の[illegible]	[illegible]上升
减退の猛毒	角色LV下降2
进化の灵幻水	角色LV上升3

www.plumbook.cn

名称	效果
退化の邪妖液	角色LV下降3
みるみる见える本	敌人、道具、陷阱、地图全部表示
ワナよけの心得	消除所在层的所有陷阱
隠し部屋发见法	设置通往隐藏房间的传送点
つくりかえ入门	将一个道具变成另一个道具
売りさばき参考书	将一个道具变成钱

名称	效果
ドレスメ　カ　传	生成一个本篇入手的换装晶球
ドレス合成秘传	合成相同种类的换装晶球
逃亡マニュアル	传送到电梯附近
セ　ブノ　ト	可以在电梯上记录
再出发の手记	保留LV、道具、金钱回到出发点
希望の1代记	角色 换装的HP变成0后以全满状态复活

名称	效果
ノ　トブノク	复制一本所持的魔本
ザ、コピー术	复制一个所持的道具
かたづけ上达术	将道具送回仓库
ドレス屋ガイド	前往换装晶球的商店
アイテム屋ガイド	前往道具商店
战斗员のしおり	穿上ルブラン一味的战斗服

小技巧：

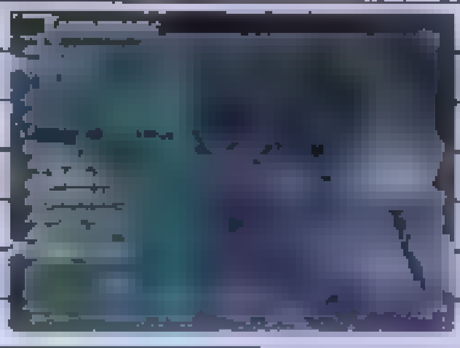
1.换装成ルブラン一味的战斗服后特技消耗都只消费1MP(HP)，可以善加利用。不过变成ルブラン一味之后不能用道具、不能换装且能力大减，所以是否使用就要见仁见智了。

2.ザ　コピー术是非常珍贵的道具，一般都只在隐藏房间内得到。在得到ザ・コピー术的魔本之前如果先强化一个换装晶球到50级，然后用ザ・コピー术复制一个，再合成的话瞬间一件LV99的换装就诞生了，可谓最佳升级道具.

饰品

大部分的饰品都是因为若干职业的组合形成自动技能时生成出来的，不过很多强力道具都是在BOSS级人物身上偷盗的，比如トリプルティアラ就是要在创始者身上偷盗，因为下一个回合就会被打成ルブラン一味的战斗员，所以机会只有一次，不要错过了!

アクセサリ	效果
毒蛇の牙	毒攻击
防毒マスク	毒防御
黄昏のチョ　カ	暗黑攻击
辉くマスカラ	暗黑防御
正气のおふだ	混乱防御
气合のたすき	睡眠防御
メガホン	沈默防御
妖精のソノクス	缓慢防御
花かんざし	狂战士防御
长命のおまもり	死亡宣告防御
魔王の印章	MP2倍防御
风のペディキュア	移动不能防御



アクセサリ	效果
セーフティホーチ	BOM防御
ボディチェーン	换装不会脱落
サイフのヒモ	放置金钱掉落
魔よけのラヘル	诅咒防御
火消しのずきん	炎无效
炎王の指轮	炎吸收
ぬくぬくカイロ	冰无效
水灵の指轮	冰吸收
避雷针	雷无效
雷龙の指轮	雷吸收
万步计	行走时HP回复
マジカルノブ	行走时MP回复
修罗の刻印	打倒敌人HP回复
妖魔の爪	打倒敌人MP回复
ぎんそうこう	HP徐徐回复
満ちる月の石	MP徐徐回复
兵士のバンダナ	伤害1 2
ちゃっかりサイフ	伤害变为钱
リストバンド	物理攻击力成长率提升
斗魂ハチマキ	物理防御力成长率提升

アクセサリ	效果
精灵の纹章	魔法防御力成长率提升
魔女のピアス	魔力的成长率提升
开眼のおふだ	命中的成长率提升
铁ゲタ	回避的成长率提升
白鸟の风切羽	濒死时攻击力2倍
スナイパ　カフス	绝对命中
グロウ　ド	AP2倍
がっちりごふくろ	金钱2倍
アーマーベスト	正面无敌
幻光ブ　グル	看到敌人所在位置
ステルスケープ	陷阱的效果不会发生
クノーのくし	看穿附近的陷阱
トラップセンサ	看穿所有的陷阱
なじみのしるし	到商店
怪兽のカード	在商店偷盗
特别会员カード	买东西打5折
バルキリ　ネイル	容易出会心一击（创始者身上偷盗）
エースのグラブ	投掷时的伤害2倍（创始者身上偷盗）
目利きのメガネ	看到所在层的道具位置(创始者身上偷盗)
トリプルティアラ	通常攻击为3次攻击（创始者身上偷盗）

职业

换装是《FF X　2》最具魅力的部分，在《最终任务》里也不例外，不过一到了这里很多换装的性能都有了一些变化，原来很强的换装会变弱，而本篇中一些比较弱的换装却能发挥很好的效果，所以大家还是要仔细研究一下这些换装的效果啊。

ガンナー（增加能力：物理防御力1、命中力2）基本攻击：射程3

技能名	属性	消费MP	效果
みだれうち	物	6	蓄力一定回合令攻击上升
クロスショット	物	4	前后左右攻击
魔物贯通弹	物・魔	4	攻击贯通，能击中敌人背后的另一个敌人

シーフ（增加能力：回避力2、命中力1）基本攻击：2次攻击

技能名	属性	消费MP	效果
ワナ发见	无	5	发现房间中所有陷阱
アイテム盗む	无	3	从敌人身上偷道具
影しまり	物	3	让敌人不能移动

战士（增加能力：物理攻击力1、物理防御力2）

技能名	属性	消费MP	效果
ディレイアタック	物・魔	3	取消敌人一回合的动作
完全防御	无	20	7回合内不会受到任何物理、魔法攻击的伤害
ハードブレイク	物	6	给予敌人巨大伤害（2倍）

歌姬（增加能力：物理防御力1、魔法防御力1、回避力1）

技能名	属性	消费MP	效果
子守呗	无	2	让射程内的全部敌人睡眠
ハイパーモード	魔	12	一定回合物理攻击力、魔力上升（上升1.5倍）
キャラチェンジ	无	3	变成其他角色（随机掉下道具）

黑魔道士（增加能力：魔力1、物理防御力1、魔法防御力1）

技能名	属性	消费MP	效果
アルテマ	魔	18	攻击房间内所有敌人
ファイガ	魔	4	给予敌一体炎属性攻击（尤娜）
ブリザガ	魔	4	给予敌一体冰属性攻击（佩恩）
サンダガ	魔	4	给予敌一体雷属性攻击（琉库）
バイオ	无	4	让敌人处于中毒状态

白魔道士（增加能力：魔力1、物理防御力1、回避力1）

技能名	属性	消费MP	效果
ホ　ーリー	魔	8	给予敌一体圣属性伤害
ケアルガ	魔	5	HP回复
エスナ	无	4	治疗角色的异常状态

魔铳士（增加能力：物理攻击力1、魔力1、魔法防御力1）基本攻击：射程3

技能名	属性	消费MP	效果
敌の技		-	使用已夺取的敌人技能，使用的技立即消失
敌の技を夺う	无	2	夺取敌人技能
对空弹	物・魔	4	给予飞行系敌人大伤害

アイテムシュ　ター（增加能力：魔力1、魔法防御力1、命中力1）基本攻击：射程3

技能名	属性	消费MP	效果
アイテムキャノン	物・魔	4	消费道具攻击，威力因道具不同而不同
アイテム地雷	物	6	破坏房间内所有道具伤害周围的敌人
アイテムエスナ	无	6	治疗道具诅咒、BOM状态

ダ　クナイト（增加能力：魔力1、物理防御力1、命中力1）

技能名	属性	消费HP	效果
暗黑剑	物	40	消费HP给予敌人巨大伤害
暗黑の空	魔	80	消费HP给予房间内所有敌人巨大伤害
死の宣告	无	5	消费HP让敌人处于死亡宣告的状态

调教师（增加能力：物理攻击力1、魔法防御力1、命中力1）（尤娜）

技能名	属性	消费MP	效果
穴掘り	无	4	叫宠物挖掘道具
ロングショット	物	4	攻击直线上的敌人，射程不限
あつまれ!	物	6	呼唤宠物的同伴攻击敌人

调教师（增加能力：物理攻击力1、魔法防御力1、命中力1）（琉库）

技能名	属性	消费MP	效果
ふんどろ	物	5	叫宠物攻击敌人，与此同时偷盗道具
ロングショット	物	4	攻击直线上的敌人，射程不限
おいで!	物	6	呼唤宠物的同伴攻击敌人

调教师（增加能力：物理攻击力1、魔法防御力1、命中力1）（佩恩）

技能名	属性	消费MP	效果
EXP盗む	无	2	从敌人身上偷取经验值
ロングショット	物	4	攻击直线上的敌人，射程不限
カモン!	物	6	呼唤宠物的同伴攻击敌人

バーサーカー（增加能力：物理攻击力2、回避力1）

技能名	属性	消费MP	效果
バーサク	无	4	变成狂战士状态，攻击力上升但不受控制
突き抜ける	物	3	边攻击边移动到敌人背后
ぶっとばす	物	5	被攻击的敌人后退数格

ギャンブラー（增加能力：魔力1、魔法防御力1、回避力1）

技能名	属性	消费MP	效果
スロット	-	3	翻到相同图案发生效果
2ダイス	物	5	根据投掷的点数给予攻击，当两个数字相同时攻击次数加倍
MPダイス	物	4	攻击次数跟骰子点数相同的MP攻击，给予的伤害值就是回复MP的数量

サムライ（增加能力：物理攻击力1、魔法防御力1、回避力1）

技能名	属性	消费MP	效果
斩铁剑	无	4	一定几率即死攻击，即使装备“绝对命中”也无效
ぜになげ	无	1	给予所投金钱数量的1/100伤害，最多可投99999块钱
3方破	物	5	给予前方3方向的敌人伤害，但攻击范围因换装而异

きぐるみ士（增加能力：物理防御力1、魔法防御力1）

技能名	属性	消费MP	效果
モクビ　ム	魔	5	发出激光攻击敌人（尤娜）
星から来た友人	无	5	将敌人打向天空（琉库）
サボテンガン	无	14	发出飞针，伤害等于LV×5（佩恩）
プチグラビデ	无	4	给予周围8格以内的全体敌人HP1/4伤害
ぼよよんリノブル	物・魔	4	给予前后左右敌人伤害并将他们弹开，敌人直到撞到障碍物才会停下来

お祭り士（增加能力：物理攻击力1、魔力1、命中力1）

技能名	属性	消费MP	效果
大轮花火	物・魔	16	给予房间中全部敌人大伤害
おみくじ		3	随机发动技能中的一个
ねずみ花火	物・魔	5	给予敌人伤害，并让它停止行动5个回合（可以说是最强技能之一）

サイキッカー（增加能力：魔力1、命中力2）

技能名	属性	消费MP	效果
高速转移	无	2	直线上瞬间移动
サイコボム	魔	12	给予房间中全部敌人大伤害
テレキネシス	无	3	将敌人转移到同一层的某处

小技巧：基本职业推荐“祭祀士”，由于它的“大轮花火”是所有全屏攻击技巧中惟一一招是物理属性的，所以非常实用，配合上“伤害1/2”、“必杀率上升”（装备バルキリーネイル）、“MP徐徐回复”、“混乱防御”、“看穿所有陷阱”等技能可以说是非常强的职业。

www.plumbook.c

新的冒险

闪电球的球场看起来还是那么宏伟，但似乎因为最近是赛季的调整期，所以并没有进行闪电球的比赛。看到这冷清的观众席，再与比赛时那狂热的气氛一对比，真是感叹没想到以前每天都处于热闹气氛中的闪电球场，也会有现在这个模样。

一个人静静地走进球场，回想起那个人给自己讲他在球场是如何叱咤风云的情景，但现在两人却天隔一方。

我以为能够一直在一起。

尤娜想到这不禁苦笑了一下，望了望手中那封奇怪的信件，就是因为它她才从比塞德岛来到了这个地方。忽然，尤娜听到一阵急促的脚步声，看来来人应该有什么急事，不过会是什么人会急急忙忙到这个没有一个人的球场呢？不会是疯狂的球赛爱好者吧。不过当她转过身来时，尤娜睁大了眼睛。那金黄的长发，橘黄色的围巾，不是琉库还会是谁？

“啊，”似乎琉库看到尤娜也非常吃惊，看来她也没想到自己会在这里碰到自己的表姐。

“为什么你会在这里？”尤娜问道。

“这也是我想问的问题。”不过当琉库拿出跟自己手上的包装一模一样的信封时，一切似乎已经非常明了了，“琉库你也收到了这个？”

“是啊，连名字也没写，我还以为是恶作剧呢。但还好我还是来了，真好！”说着琉库就扑向了尤娜，对于好久不见的伙伴而言，拥抱似乎是最能表达心中喜悦心情的方式。

当我在想随时都可以见面的时候，时间，已经不知不觉从我的身边流逝了……

“下一个指示是东边的看台最前面，从右边数第五个……”琉库认真地在观众席上寻找。

“也就是这个咯。”一个熟悉得不能再熟悉的声音响起，冷冷的，总是带有一种无精打采、与己无关的口气，这样的人除了那个人还会有谁。

“好久不见。”

“佩恩也收到啦。”尤娜看到佩恩手上的信封说道。

“是啊。”

“有3个月没见了吧。”尤娜望着眼前的好友。

“是啊，都过了这么久了。”

“你们还好意思说！居然一声不吭就下船了！”琉库嘟起小嘴，看来对于眼前这两个人的不辞而别，她的心中还存有芥蒂。

但是……这就是缘分……

塞尔西丝号还是那么漂亮，这个美丽的冰之大精灵似乎还保持着青春的活力。看着周围那熟悉的装置，尤娜觉得似乎已经回到了家。

“欢迎回来！”琉库高兴地说道，因为这是塞尔西丝号3个月之后再一次搭载这3名曾经拯救过世界的英雄。

“我……回来了……”对于琉库的热诚，尤娜似乎一时还不能适应，毕竟自己一句话不说就离开这里，心中不免有点愧疚。

“大哥呢？”佩恩问道，这时才发现飞船上的其他人都不见了。

“和达奇出去买东西了。”琉库回答道，但很快她就被新的事物引诱了过去，“对了，新的信件！尤娜，快念！快念！”

“嗯。”尤娜打开了自己的信，开始念道，“前往YA DO NO GI之塔，靠自己的力量登上最高点，你们就会看到什么。”

“就这些？”琉库觉得有些失望，没想到自己期盼已久的东西就只是这么一句话而已。

“YA DO NO GI之塔……”琉库陷入了沉思，对于这座塔的名字她似乎还没听说过。

“YA DO NO GI之塔？好像听到过关于它的传闻，”佩恩说道，“是个最近才发现的遗迹，我知道大致位置在哪。”

“那就快去！快去！佩恩，驾驶就派托了！”琉库看来已经等不及了，她急切地想看到这个座传说中的高塔。YA DO NO GI是阿鲁贝多族语，翻译过来就是“虚幻”的意思，看来这座幻之塔里面一定有什么好游戏。

“哎？”对于琉库的决定，佩恩觉得有些突然，“如果大哥他们知道会怎么办？”

“管他的。”

“那就就这样决定了！”尤娜飞速坐上了副驾驶的位置。

“啊！”琉库似乎想到了什么，而尤娜也心神领会。

“尤。”

“琉。”

“佩。”

“起飞！”

“出发！”

不过也许是很久没配合了，佩恩居然没有接上来，无奈地耸耸肩佩恩苦笑了一下。

看来不行呀……

3个月后的再会，没想到是以这种形式，但不管怎么样大家又能在一起，又能在一起冒险，那不是很值得高兴的事吗？

幻之塔

“好大！”尤娜仰望眼前这座高塔，不知是不是多年没修整，塔里冒出了大量灰色的浓烟。

“那么坐飞空艇上去如何？”琉库提议。

“这样的话就很无聊了。”尤娜摇了摇头。

“你也觉得这样无聊？”

“信上不是说过吗？‘靠自己的力量登上最高点，你们就会看到什么。’还是按照他说的去做吧。”佩恩打断了琉库那可笑的想法，既然写信的那个人这么写了，最好还是按照他的指示去做吧。

我感到一定会发生什么……

久别的冒险

不出所料，这里决不是什么轻轻松松就能一口气上到塔顶，怪兽的数量出乎意外地多。虽然对尤娜而言这些怪兽不过是小菜一碟，但一旦数量一多，也是个不小的麻烦。

“怎么？累了？”终于找到一个可以休息的地方，看到尤娜还有些气喘吁吁的样子，佩恩问道。

“有一点点，毕竟好久都没像这样面对这么多怪兽了。”尤娜吐了吐舌头，看到琉库还是那么活蹦乱跳，尤娜不禁担心还没到塔顶这个好动的家伙就累倒了。

“你怎么样？”

“没事没事。”琉库显出很轻松的样子，“我和尤娜不同，每天都到处飞来飞去。”

“真是服了你了。”对于自己这个喜欢乱窜的表妹，尤娜不知道该如何说服她如何做一名淑女，毕竟连自己都开始举枪弄剑了，哪里有资格说其他人？

“听说最近你在探索沉在海里的机械。”配音似乎对琉库的“繁忙”已有所耳闻。

“不错不错。”

“那找辛拉帮你不就行了？”尤娜问道。

“哎呀，你应该知道他现在不在飞船跟林一起在搞什么研究啊。”一提到那个小鬼琉库就一肚子火，这家伙也不管她的死活自己闪人了，搞得自己现在忙得不可开交，“现在到处都有人拜托我做这做那的，现在做的就是在海底调查。”

“对了，老爸也有工作了，好像又开始做买卖了，好像是要在加加泽图山温泉赚一笔然后修阿鲁贝多族的新家。大哥因为讨厌所以就没帮他，不过好在介绍了一个合作伙伴，现在老爸应该还在联系‘大赤屋，拜托了！’这句话呢。但似乎卢璞兰他们也在想相同的事，不过那里毕竟是隆佐族的地盘，不跟基马力商量的话一定不好过。前一段日子打了个照面，好好商量了一下。不过一个说‘基马力很担心’、一个说‘卢璞兰大人无所不能’，真是的，开什么玩笑！”

“还有那个库拉斯科，一天到晚就跑到我这里来说‘帮帮我吧、帮帮我吧’，烦死了。还有还有！小孩军团也来拜托我保护他们，结果不过是让我去当他们的保姆。天哪！不管怎么做，工作都不能做完，烦死了！另外还有就是拖布里也联系我，问我想不想唱歌。我想我总不能比尤娜你差吧。所以去拜托海佩罗老板进行特训。”

“做、做了好多……”听到这里，尤娜的脸上已经有N条黑线了，没想到自己不在的这3个月事情就变得这么复杂了。

“不过这倒像琉库的作风啊。”佩恩感叹道，不过这到底是赞扬还是安慰，也只有她自己知道了。

“你能帮我吗？”琉库用一双水汪汪的大眼睛看着尤娜，希望她能帮助自己。

“那个……”尤娜连忙避开琉库那充满“热情”的眼神。

“切，叫了你好多次，还是不愿帮我。”琉库的语气中显然充满了不满的情绪。

“那么忙的话我头晕……”

“真笨”

“你说什么！”对于琉库的怨言，尤娜也有点生气了。

认为我没好好帮你吗……

这座幻之塔还不是一般的破旧，从塔上建筑上附着的青苔和那些金属破口处氧化的情况就可以看出这座塔已经是高龄了。

“发现这里的人说过，‘这座塔也许比扎纳尔港多还要古老。’”佩恩感叹道，不过对于发现这里的人琉库一猜就猜到了，因为对于她而言是再熟悉不过的了。

“啊，是马基纳派的那些家伙吧，不过看起来他们还没仔细调查吧。”

“信上说‘登上塔顶就能看到什么’，到底能看到什么呢……”尤娜陷入了沉思。

“那也是幻觉吧。”似乎是自言自语，但似乎又不是，佩恩的话总是那么令人难以理解。

“对了，说起马基纳派，吉普鲁还好吧？”琉库问那个人前队友道。

“似乎还不错，有段日子没见面了。”

“哎？你们不是一起的吗？”尤娜也感到有些奇怪，自从击败了维古那冈之后，佩恩不是又跟原来的赤木团走到一起了吗？

“那么巴拉拉伊呢？努吉呢？你们不是在一起玩吗？”琉库也对他们不在一起感到有些惊讶。

“那可不行啊，大家都很忙的。”

“听说组织已经解散了。”尤娜也听到了消息，为了消除斯彼拉人之间的芥蒂，巴拉拉伊、努吉、吉普鲁他们决定将自己的组织解散掉，因为没有了派别之争斯彼拉才能向一个好的方向发展，这也是为了这里的人们的幸福。

“青年同盟、新艾本党已经决定解散了，不过新艾本党的内部结构太复杂了，巴拉拉伊似乎都快累死了。如果急于改变，出了什么差错的话，那么什么都完了。所以他们三人现在都在四处奔走，努吉说这是为了偿还他们分裂斯彼拉的罪。”

“真麻烦。”一听到这种事情琉库的头就大，可想而知她这3个月是如何活过来的，那些琐碎的事情想必也把她烦透了吧。

“在短期内不可能将大家团结起来，不过巴拉拉伊有办法。”

“这样一来马上你们四个人又可以在一起了。”对此尤娜也为自己的队友高兴，因为他们四个人经过了那么多事情，也是应该再在一起好好聚聚的时候了。

“也许还要过一段时间。”

“怎么了？”琉库好奇地问道。

“没什么，只是还有要做的事情。”

“要做的事情？”连尤娜也感到有些奇怪。

“啊。”对此佩恩不想再多说什么，说着将脸撇向一旁。

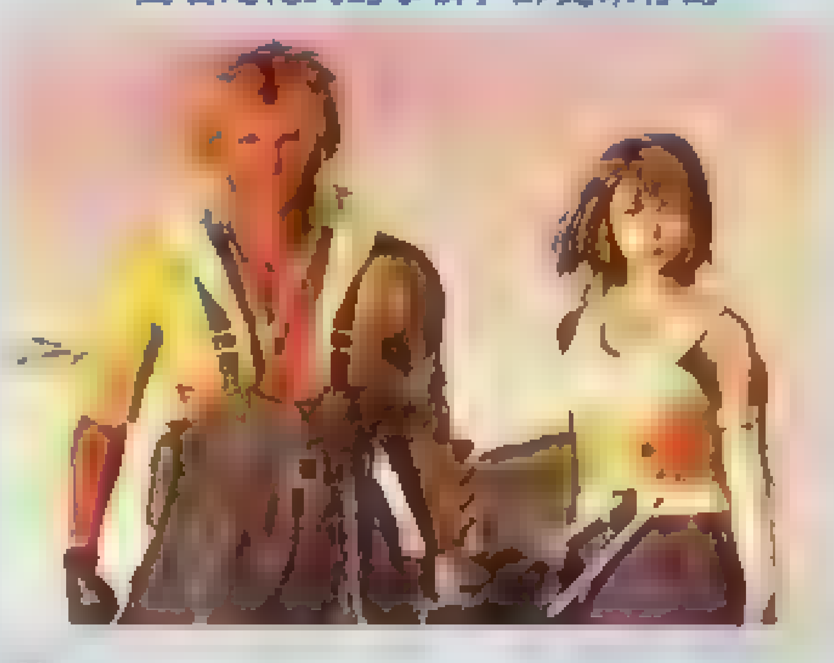
“秘密？”琉库坏笑道。

“啊，那个……算是吧……”

“怎么，不满意这个回答？”看到琉库一脸的狐疑，尤娜问道。

“也不是啦，我又不是一直都只注意别人的事情。”

一直在意他人的事情，那是不行的……



他

一屁股坐在地上，望着远处，尤娜陶醉在了夕阳的美景下。虽然这座塔很古老了，但不知为什么与那昏黄的夕阳是那么的和谐，似乎已经忘记了疲劳，尤娜已经与这美丽的晚霞融合在了一起。

“怎么？你不觉得很不可思议吗？”琉库的精力始终都是那么旺盛，四处望望，敲敲这敲敲那。

“虽然已经远离了比塞德岛，但这夕阳都是一样的。”

“是啊，一样的……”似乎触及到了什么，琉库也安静了下来。

“但是虽然看上去一样，但每一天都是不一样的。”

“是吗？”琉库在尤娜旁边坐了下来。。

“我最近才发现的。”

“尤娜还在比塞德岛？”佩恩问道。

“是啊是啊，又回到加入海鸥团之前的生活了。”

“没那回事。”尤娜急忙辩解道，“我之前一直都在想那个时候不在了的那些人的事情，为了改变这种状况所以才离开了岛屿，但现在已经没那么繁忙了，所以想停下来，一个人静一静。”

“想好好体验一下生活的乐趣？”佩恩也坐了下来。

“而且他也在。”一提到那个人，尤娜的脸上不禁露出幸福的表情。

“哇！他！”琉库也看着尤娜那副花痴的样子也叫了起来，但很快琉库就改变了语气，“这又怎样，你们又会怎样呢？”

“怎样……一般吧。”

“比如？”

比如什么尤娜并没有回答，她只是一个人沉浸在自己的世界里，忽然她笑了出来。

“尤娜！”

“我说你啊！”琉库和佩恩看到她这副样子真是不知应该说什么才好，都已经是二十多岁的人了还像个小孩子一样。

www.plumbook.cn

"啊，对不起、对不起！"尤娜忽然才注意到自己一直都只顾着自己，完全没有理会旁边两个人的感受。

"我怎么叫你你都不愿意陪我，真羡慕那个人。"琉库一脸的醋意，脸上仿佛在说"你这个重色轻友的家伙"，"那家伙回来了，难道一直都会待在岛上了？太浪费青春了吧！难道不想坐着飞空艇周游世界？"

"现在还是算了，我不想那么急。"

"直到你找到想做的事为止？"佩恩问道。

"嗯……有那么点点不同。没找到也没关系……这问题不好说……我想你们明白吧？"尤娜以恳求的眼光看着自己的同伴，但令她遗憾的是自己的话太难理解了。

"抱歉。"佩恩耸了一下肩。

"不明白……"琉库更加直接，"尤娜，我觉得你还是想想将来的事情比较好。"

"也许吧……"

什么也没改变果然是不自然啊……

分裂

"我跑到舞台那里，结果被警备员看到了，然后我就啪啪啪几下将他们打倒在地！"夜晚的幻之塔显得另有一番风味，三人点燃篝火回忆起当时夺回换装晶球时的情形，卢璞兰假扮尤娜的演唱会，那可是多么刺激的一件事情。

"你这家伙最麻烦。"佩恩没好气地对琉库埋怨道。

"切，反正是卢璞兰的手下，佩恩不也是撂翻了几个人吗？"

"那次真是大骚动啊。"尤娜回想起自己身着莫古利的衣服就觉得好笑。

"就在尤娜磨磨蹭蹭的时候。"琉库还不忘笑话一下。

"那个好热好重的说，简直痛苦死了！"尤娜马上反击，"不过那时真是很愉快啊。"

"那写本书怎么样？"佩恩建议。

"哎？"

"发生了这么多事情，我想应该以某种形式将它留下来，大家一起写如何？"

"不以某种现实的形式，就留不下来吗……"尤娜陷入了沉思。

"不就是写本书吗，又不是没用。"但很快琉库就改变了语气，"但是，如果有时间写以前的事情，那为什么不去做些新的事情呢？"

"那琉库你会怎样呢？"

"明天还有很多很多事情等着我们去做。"

"不过我看你只是一天到晚到处乱跑。"佩恩的话中还有一点讽刺，"那我问你，你想成为什么样的人？"

"嗯？这个……那个……"一时语塞，琉库不知道该如何回答。

"琉库？"尤娜关心地问道。

"我在想！"但无论她怎么想也不知道该如何回答，"与其说没决定……不如说我还没想过这件事……"

沉默，此时的空气被一阵死一样的寂静充斥着，忽然说到这么严肃的话题，三人都陷入了沉思。

"不管怎么说，一直呆着什么也不干我最讨厌了！我反正越忙越冷静！"琉库打破了沉寂，她转身问尤娜，"但是尤娜你也是，每天都在比塞德无所事事，又这样浪费时间。"

"无所事事！"尤娜这下也有点生气了，"难道叫我像你那样每天飞来飞去？我觉得现在过得很好啊。"

"哪里好？有什么好？"

"那个……看看海，散散步，做做饭之类的。"

"那还不是跟平时一样。"琉库哼了一声。

"我就这样普普通通悠闲地过日子就行了！琉库难道你不明白？"

"不明白！你这样不过是什么都没做而已！"

"琉库还不是瞎忙活！"尤娜反唇相讥。

"你说什么！"

"够了！每个人都有每个人的活法！"佩恩站在两人中间力图制止这场无谓的争吵。

"我不过是不喜欢随便被别人说而已。"尤娜没好气地说道。

"啊！反正别人怎么样也不关自己的事，佩恩一直都是这么认为的。"琉库这次又将矛头指向了佩恩。

"琉库就是管得太宽了！"尤娜再次发飙。

"反正我看到尤娜这样子就着急！"

"你管得太宽了！"

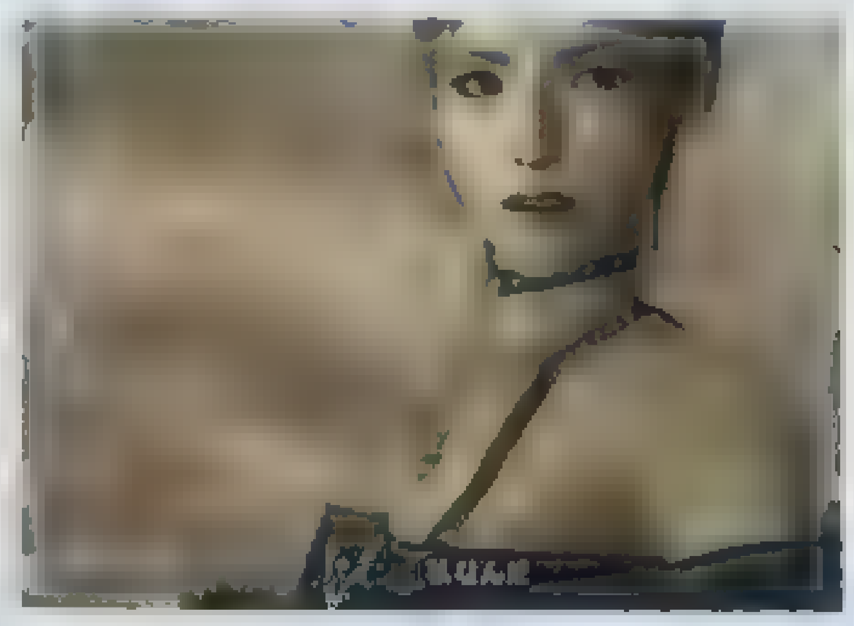
"你们给我适可而止！"佩恩这下也发火了，"大家好不容易又聚在了一起……为什么会变成这个样子？"

"是琉库……"

"是你才对吧……"

三人都背过身去。是啊，怎么会变成这个样子呢？

和那个时候的我们……已经不一样了……



到上面就会看到什么吧

"啊～好累，要爬到哪儿啊！"琉库已经从开始的兴奋变得有些不耐烦了，枯燥的爬楼加上无数怪兽的攻击让她觉得这简直是受罪。

"不是最上面吗？"尤娜回答。

"到哪里到底会看到什么呢？"

"问一下写信的那个人不就知道了。"

"正因为不知道我才问的嘛。"

"你们猜是谁？"佩恩问道。

"肯定是认识我们三个的人！"琉库坚定地说道，对此她坚信不移。

"卢璞兰？"尤娜猜道。

"如果是那家伙决不会就写封信这么寒碜，她会搞得更夸张！我觉得林值得怀疑！"这就是琉库的答案。

"两个都错。"佩恩说道，她的脸上流露出奇怪的表情，"是我写的。"

"为什么！"

"什么！"如同一颗重磅炸弹，尤娜和琉库被炸成了焦炭。

"怎么说呢……有点无聊……我和你们分别之后开始一个人旅行。我一个人不觉得寂寞，因为有很多我要做的事……但是，我总觉得缺少点什么，所以我想我们三人又聚集在一起时一定能找出这个答案。"

"你该早点告诉我们。"尤娜说道。

"那么也就是说……到塔顶能看到什么是……"

"不错，不过是我个人的想法。"

"饶了我吧～"琉库觉得自己都快崩溃了。

"对不起，我认为大家分开这么久，这样聚一下会很高兴。但似乎不行，过去可没像现在这个样子。"

"过去？不过三个月而已嘛。"琉库觉得佩恩的用词有点奇怪。

"怎么样？要回去吗？"

"既然已经到这里来了，就没理由要回去了。"这就是尤娜的回答。

"总觉得可怕，听你这口气……"琉库不禁打了个寒颤，"喂，我们，之后会怎样呢？"

"就这样走下去的话，应该会看到什么吧。"

回忆

又一次看到夕阳，不知不觉已经过了一天了。

"我回想到那令人不愉快的回忆。"忽然佩恩回想起以前的事情，"我们逃出了寺院，没想到被努吉射伤了，在我失去意识的那一瞬间，最后看到的就是那夕阳。那个时候，他被修因操纵了。之后当我们醒来的时候发现是阿鲁贝多族的人为我们疗的伤。为了不让寺院发现我们，他们分别将我们带往不同的地方。"

"你问过努吉这件事吗？"尤娜小声问道。

"也许这会像水那样流逝，但有时还是会想起来的吧。比如同伴们分开的那个夕阳、之后那长长的夜晚。"

"我也是。"琉库似乎也想到了什么，"第一次看到扎纳尔港多的时候，我就想到，再往前走尤娜就会死去。但是既然尤娜已经决定去，那么我们就没理由阻止她。如何时好？再怎么样我也想不出办法……我只有含着眼泪看着眼前的晚霞。"

"我也一样……什么是究极召唤？我也不知道，我只知道能和大家一起这样就足够了。"

也许这是最后，所以我要全部说出来。

成长

"马上就要到了吧。"看着塔顶就在眼前，尤娜显得很兴奋。

"是啊。"但很快佩恩就看到在一旁沉默不语的琉库，这可不像那个爱说话的琉库啊，一定有什么事发生。

"怎么了？"佩恩好奇地问道。

"秘密。"琉库拒绝回答。

"那让我来猜猜。"尤娜说道。

"你怎么会了解。"

"是吗……"但尤娜还是开始了自己的"猜测"，"我们很久没见面了，尤娜、佩恩不知怎么都有点变了，大家也不像以前那么配合了。所以如果再这样下去的话大家之间的隔阂就会越来越深，已经感到我们三人的关系已经开始有裂痕，所以想回去了。是这样的吧？"

"你怎么知道得这么清楚！"琉库瞪大了双眼不可思议地盯着尤娜。

"因为我想的跟你一样。"

"哎？"

"原来如此。"

"当我们争执时我就发觉了，大家考虑问题的方式已经不同了。难道我们那时能在一起是偶然吗？还是运气好呢？因为我们本来也许是无法配合的三人啊。"尤娜继续说道。

"你觉得大家越是在一起，越能感觉到彼此的想法分歧很大？"佩恩问道。

"你猜对了。这就是胆怯吧……所以我说我和琉库一样，我能理解她，这样一来我的安心了。"

"原来如此啊……原来是这样……是这样啊……"明白了彼此的想法，琉库终于也轻松了许多，而三人之间那种不和谐的感觉也在瞬间消散得无影无踪。能回到以前那样吗？谁也不知道。

"我之前还想如果看到了什么讨厌的东西会怎么办呢。"琉库现在开始在想到塔顶会看到什么的东西了。

"我会适当记录下来的。"佩恩还是不忘她

的写书。

"真意外，琉库居然会怕。"尤娜笑起来。

"真是的，什么也想不出来，真讨厌！"

"呵呵。"佩恩也笑了起来，"看来还有很多啊……我们彼此之间的事情。"

"所以我们还会争吵，之后还会有很多这样的事情吧。"忽然尤娜站起身来，似乎决定了什么，"好，去看吧！我们的未来！大家一起去的话，也许会看到什么！"

最后

我以为能够一直在一起。

当我在想随时都可以见面的时候，时间，已经不知不觉从我的身边流走了……

看来不行啊……

我感到一定会发生什么……

认为我没好好陪你吗……

一直在意他人的事情，那是不行的……

什么也没改变果然是不自然啊……

和那个时候的我们……已经不一样了……

但是……这就是缘分……

"终于到了。"

蓝色的巨大的门，打开它就能看到一直一来都很疑惑的东西。但，又是如此迷惘，手在颤抖，不知道是否应该打开这扇门。万一什么也没有怎么办？万一……

"你能看到什么吗？"琉库也开始紧张起来。

"你还是不安？"虽然这么说，但尤娜知道，自己也没有十足的把握。

"如果这样的话还是回去吧。"佩恩说道。

"那可不行！"好不容易到这里，说什么也不能放弃！虽然不安但还是要去看看。

"那么……尤。"

"琉。"

"佩。"

"开始吧！"

"啊呀……好像坏了。"有些出人意料，塔顶上并没有什么，只有一台坏了的装置。

"寿命到了吧。"佩恩说道。

很快地三人开始四处寻找，努力寻找那想找到的东西，但，似乎没有……

"登上这座高塔，还被那些怪物追着跑，最后我们还吵架了，终于到了没想到尽是这些破烂玩意儿。"琉库嘟起嘴感到很不满，"喂，佩恩老师，你不是说到了这里就能看到什么吗？"

"是啊，什么也没看到。"佩恩轻轻地说道。

"哎？"尤娜惊呼一声。

"但是我……看到了。"佩恩望向远方，听到她这么说另外两人也开始重新寻找，但她们并没注意到，自己已经与其他两人分开，三人所站的位置恰好形成了一个等边的三角形。

"看到了吗？"佩恩再次问道。

"看到了……但是我们……"琉库似乎发现了什么。

"我们已经分开了。"尤娜说出了琉库想说的话。

忽然三人大笑起来，她们笑得是那么开心，那么欢愉，烦恼在这一刻已经消失，而在这一瞬间她们也似乎终于明白了什么……

在大家分开的这段日子里，所看到的、所想到的不知不觉已经不一样了。当大家在一起的时候，各自又会走向一个不同的方向，但这不会改变什么。下次什么时候能再见，谁也不知道，也许再也不会相见。但是，一起欢笑、一起争吵，这些都是三人共同拥有的东西。将来某一天回想起这些值得怀念的日子，虽然那时我们已经分开，但我们回想这一切的那一瞬间，一定是[illegible]

The End

www.plumbook...

文：猫太

攻略透解 Guide Through

在进入攻略前想问读者们一个问题，大家认为怎么样的RPG才算是成功呢？是像《最终幻想》那样，拥有大量的魔法、华丽的召唤兽和多彩的职业呢？还是像《星之海洋》那样能打出爽快的连续技呢？又或者像《勇者斗恶龙》那样拥有一个震撼人心的故事呢？如果大家认为RPG里只需要一两个卖点就足够了的话，那么《影之心II》将会带给你一个游戏的新体验。如果大家觉得一个成功RPG游戏应该拥有所有的要素，那么《影之心II》也能实现大家的"愿望"。本游戏不但包括了丰富且具有人性化的系统，画面和其他方面的表现也非常出色。本作的各种要素可以满足任何一名RPG爱好者的所有"欲望"，而且也适合"声优狂"的玩家。那么现在让我们来进入攻略部分吧！

影之心II	ARUZE	RPG
PS2 HADOW HEART	2004年2月19日	日版

Warning 由于游戏在制作时程序出现一点漏洞，因此在玩家记录时可能会出现记忆数据破坏的现象。解决方法为进行记录时，在选择记忆卡插口的画面中停留一秒以上再进入，这样就不会发生悲痛的惨剧了。

系统大攻略

本作的系统看起来非常复杂，但这只是在刚进入游戏时的想法。其实只要熟悉了各种操作的技巧就会感觉到本作的"完美"之处。从菜单画面到战斗系统，每个部分都制作得非常细致。为了方便大家弄清楚整个系统的结构，现在就开始详细解释每个部分的细节。

审判之轮

系列作品中最有特色的设定莫过于这个系统。玩家在战斗中无论攻击敌人、使用道具、又或者是发动纹章魔法都需要转动这个审判之轮。（逃跑、防御和连携除外）在发动指令后，画面中央就会出现一个轮盘。轮盘在不同位置上会出现一个由黄色部分和红色部分所组成的区域，（根据角色和指令的不同，区域的位置和数量都会发生变化，但相同指令的区域位置无异）而指针也会从12点的位置开始顺时针转动。玩家要在指针每次转动到区域或红色区域时按下○键才能成功发动指令。每个区域的黄色或红色部分都只能按一次，多按了等于MISS。每个黄色区域必定会有一小块红色区域相连，只要按中了该区域的红色部分就能让这次攻击的伤害增加。但如果已经按下了该区域的黄色部分便不能再按红色部分了。

▲这是发动魔法攻击和特技攻击时的轮盘，绿色区域表示加强魔法威力的地方……

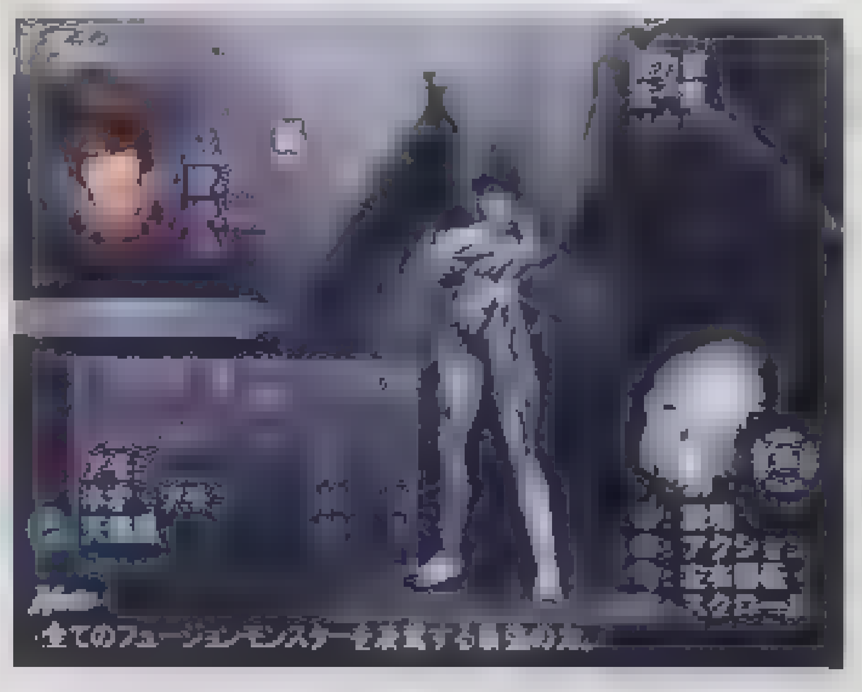
战斗系统

★战斗是根据角色的速度（AGL）而确定行动顺序。

★不同指令所需要的行动力都会有所改变，比如使用道具的话，那么离下次行动的待机时间便会短一些。

★威尔的融合（フュージョン）指令和藏人的降魔化身术不需要消费回合。

★战斗中，角色除了HP和MP外还有一个叫"SP"的数值。每一回合都会减去一点。（威尔和藏人的变身消耗比较多）当SP减至0时，该角色便会暴走。在暴走状态期间会不受玩家控制随机使用技能或敌我不分地攻击。只要使用回复SP的道具或者经过数回合后便可以回复。



★普通攻击分成了"スタンダード"（普通攻击）、"ハイアングル"（挑空攻击）、"ノックタウン"（压地攻击）和"ハードヒット"（吹飞攻击）4种。根据不同情况可以作出相应的变换。（如：敌人被打得很高时尽量不要用普通攻击，以免打空。敌人连携时可以使用吹飞攻击破坏）

★使用连携指令后便选择欲要连携攻击的角色，接着该角色便会走到指定角色的旁边，而地上也会出现两人连在一块的蓝色标记，表示两名角色已经进入了连携状态。当被连携的发动攻击后，而与他连携的角色也会紧接着发动攻击。连携的好处在于第2名以后的连携角色会根据前面的"Hit数"提高攻击力，因此高连击的技能在连携中会发挥出更大的作用。注意在连携中一旦有一人在转动轮盘时失败、发动一些非攻击性的技能、又或者被敌人回避了攻击都会造成连携失败。失败后所有连携的角色都等于浪费了一回合，损失惨重啊！

★防御分成两种属性，一种是减少伤害的"守る"，另一种是站在原地保持不动的"耐える"。如果选择"耐える"而被敌人攻击的话，那么就会随着敌人的连击数扣除相应的SP。

★战斗后除了可以得到一般的经验值和金钱外，如果战斗中表现好的话还可以得到额外的经验值和物品等。比如0回合收拾所有对手、最大36连击或整场战斗都按中了红色区域等。

©2004 ARUZE CORP. All Right Reserved. ©2004 Nautilus Inc.

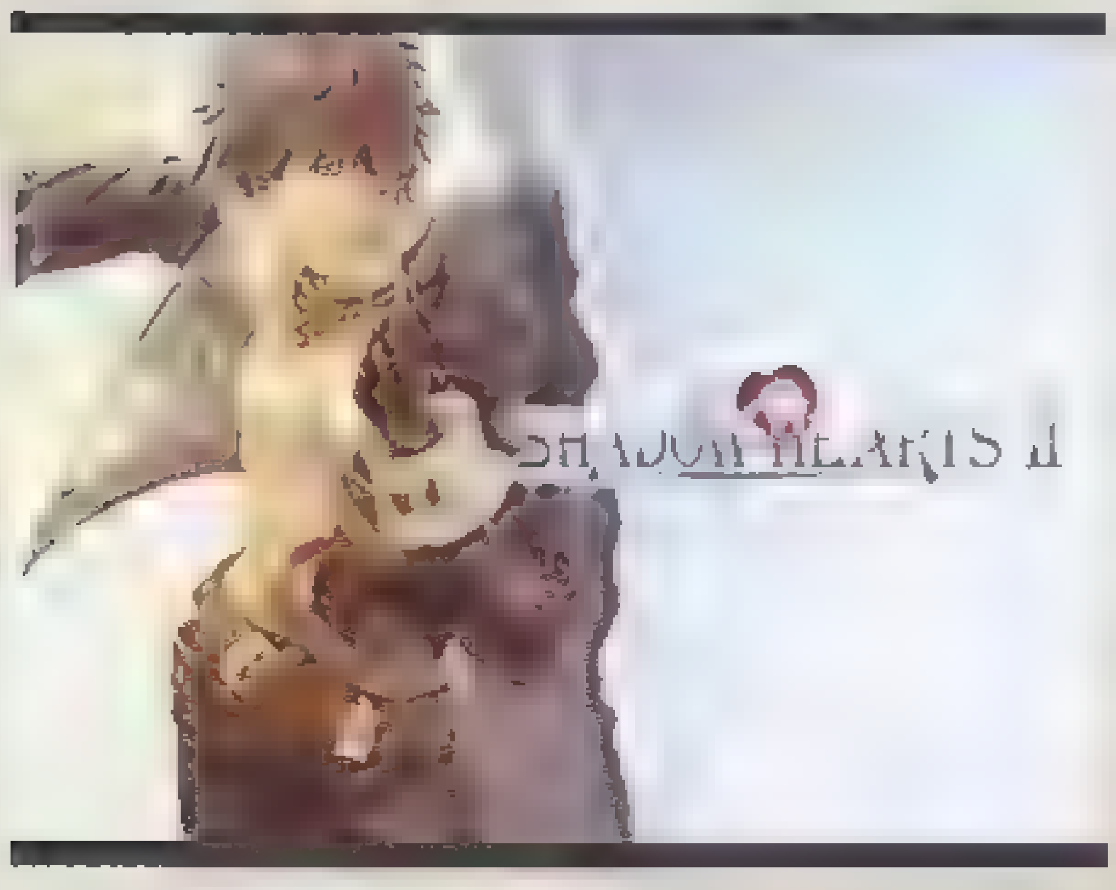
菜单剖析

道具（アイテム）		和一般的RPG一样，本作也存在道具的概念。在游戏中，很多时候都不会在发生某个情节后自动回复HP和MP的情况，因此テント（帐篷）就成为了回复的必要道具。（效果为全员HP、MP全回复，但一定要在可以进行记录的地方才能使用）
纹章魔法		在移动的状态下，这个选项里只可以选择回复魔法补给HP。
纹章变更		在这里可以改变角色身上装备的纹章。（威尔和藏人因拥有变身能力而不能装备纹章）纹章一共分成9个种类，每个纹章都拥有1种以上的魔法和各自的等级，威力越高的纹章就拥有更高的等级。而每个角色都拥有一个DCP值，这个数值表示该角色可以装备纹章的总等级。这个数值会随着角色的等级上升而增加。由于每个角色的DCP值都不尽相同，（一般INT高的角色都会拥有较高的DCP值）因此合理安排每个角色的纹章配置也是战斗的关键部分。
装备		每个角色一共可以装备1个武器、1个防具和3个装饰品。游戏并不允许同时装备3个相同类型的装饰品，大概只能装备1个防御系的装饰品、1个攻击系的装饰品和1个辅助系的装饰品。
轮盘设定		选择了这个选项后会进入各个角色的轮盘状态画面。
	ヒットエリア幅	使用所得的ヒットエリア扩张和ストライク扩张来扩大轮盘中黄色部分和红色部分，让玩家能在输入指令时更容易成功。
	追加效果	装备所得的追加效果道具，每名角色只能装备一个。装备后就能在攻击敌人后让敌人患上某些效果。比如可以让敌人中毒的“毒LV2”等，等级越高的追加效果其威力和效果也会越明显。
	ヒットエリア数	在冒险中会遇到一个“リングの魂”，每次找到它都能得到一个“连续攻击数增”的道具。这样玩家就可以在这里给其中一名角色增加一次普通攻击的次数。
	リングタイプ	可以改变轮盘的类型。ノ　マルリング是最普通的轮盘类型。切换成プラクティスリング后就算中途按键失败了也不会中断指针转动，但也因此取消了红色部分。テクニカルリング表示在途中一旦按键失败就取消所有的动作，但如果全部成功就可以增强攻击效果。ギャンブルリング则表示轮盘中只会出现一个区域，虽然攻击效果相同但指针的转速会非常快。
	リング自动化	在这个选项里设定成ON的话在轮盘转动时就不用手动操作了，但指针只会指向区域的黄色部分。
个人资料（パーソナル）		在这里除了可以查看角色的资料外还可以更改一些状态，比如盖拜特可以更换武器娃娃的服装、主人公威尔和藏人可以在这里提升融合兽的等级等。
战斗成员（バトルメンバー）		改变参加战斗的成员，本作最多可以4人同时出战。在这个选项里可以预先设置好3支队伍，然后在移动画面中按下L1键随时更换。
墓地（グレイヴヤード）		当主人公威尔可以进行融合（フュージョン）后就能够在允许存档的地点进入这里。在墓地可以使用从战斗后取得的“SOUL”唤醒各种属性兽，让它们能够在战斗中融合。
数据（データ）		存档和读档。
所罗门王的钥匙（ソロモン王の键）		进入里面后可以把已拥有的纹章放进相应的区域里。如果已经取得了其中某个区域里的所有纹章，而且根据纹章的提示放到正确的位置里的话，那么该区域的纹章都会进化，从而增加一些隐藏的魔法。
连携键（コンボキー）		在这里可以设置发动连携时的快捷键，但前提是一定要将キースイッチ选项改成“ON”的状态。
连携魔法		在战斗中如果发动了4人连携的话，那么最后一名攻击的角色就可以使用不同属性的连携魔法了。
Help（ヘルプ）		帮助
得分（スコア）		根据玩家的成绩（轮盘转动成功数、战斗回数、逃跑次数等）给予玩家一个排名，非常有趣的设定。
图鉴（ライブラリ）		查看登场角色和人物的资料与背景，有时还可以看到一些隐藏资料哦！
所持品一览		查看所得的物品。
设定（オプション）		改变游戏设定。

地方名

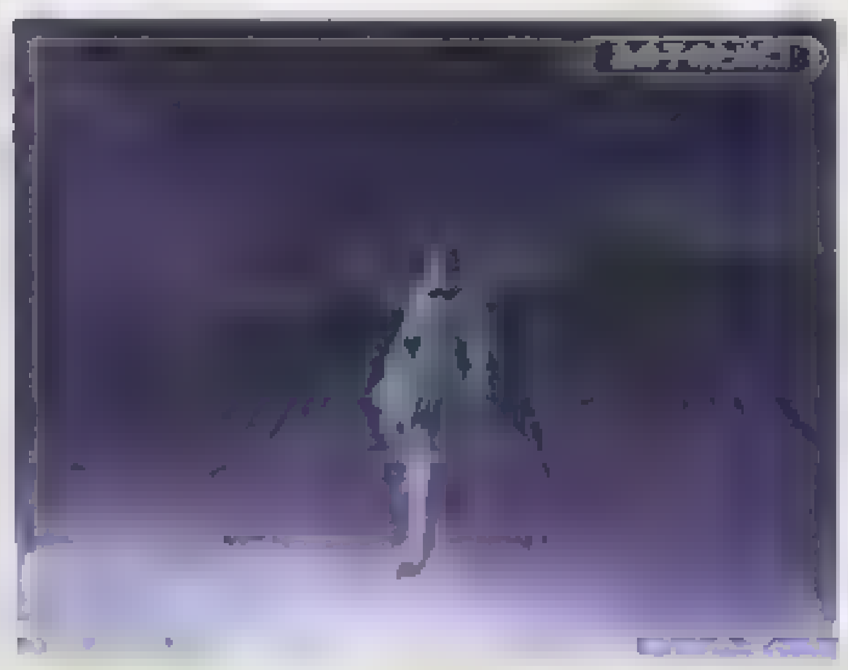
游戏中，几乎所有的地方名字都是真实存在的，为了玩家能方便在攻略中查看，因此在这里先把所有地方的名字翻译过来。(有些名字是原创的)

约束之塔	アホイナの塔
多雷米村	ドンレミ村
安德奥之森	アルデンヌの森
巴黎	パリ
陈旧公寓	ぼろアパート
蒙马特尔	モンマルトル
香榭丽舍大街	シャンゼリゼ
勒阿弗尔	ルアーブル
酒库	ワインセラー
南安普敦	サウサンプトン
洗礼的废坑	ロンダの废坑
威尔士	ウェールズ
佛罗伦萨	フィレンツェ
戛纳	カンヌ
蒙玛莉亚拉岛	マンマリアーラ岛
圣玛格丽特岛	サントマルグリット岛
彼得格勒	ペトログラード
郭日美谷	ギョレメ谷
苏黎世	チューリッヒ
黑森林	シュバルツバルト
魔鬼城	チフォージュ城



角色详解

评价: 同样是前作的主人公，为拯救世界又再一次踏上了宿命之旅。一般RPG里的主人公都是属于实力平均性的角色，而本作也不例外，威尔依然是一个实力比较中规中矩的角色。攻击力和防御稍高便是他能力值上的惟一特点。但“上天”（制作者）总是会给主人公一项特技的，那就是让拥有了“融合能力”。威尔本人并不会使用纹章魔法，但通过融合变成不同属性的融合兽后，便可以做出丰富多彩的攻击。而且不同属性的融合兽也拥有各自的特长，玩家可以根据敌人切换融合兽。



最终武器入手法: 在游戏终期（所谓终期就是指“铜铎”出现后）通过了威尔士的隐藏迷宫“内阿密（ネアム）的地底”后，再与罗西亚（ロジャー）对话就会发生利用威尔奔跑作为传送动力的事件。在事件中成功按中越来越快的轮盘后便可以得到。

最终防具入手法: 在游戏终期，首先要去戛纳的海边与两名小孩对话、然后到彼得格勒的右边大桥前与老婆婆对话、接着回巴黎的香榭丽舍大街寻找一名驼背的人、再回去戛纳找楼梯处带帽子的人玩“心算”游戏，最后就可以到圣玛格丽特岛，在原来罗西亚被困的房间找到雷尼（レニ）并得到最终防具。

所有灵魂水滴（ソウルドロップ）的取得法

虽然威尔可以通过进入墓地（グレイヴヤード）取得各种属性的融合兽，但这样最多只能取得融合兽的第2种形态。在游戏后期可寻找世界各地的灵魂水滴对各种属性的封印石碑使用，打倒守护者就可以在战斗中使用第3种形态的融合兽了。6个灵魂水滴取得地点分别是在：1．通过酒库里的迷你游戏LV2。2.外人墓地的最里面。3.犬神之里入口处的小茅屋。4.多雷米教堂的神坛后面。5.横滨市街浪速老人家里的后面。6.郭日美谷的取得阿蒙事件发生后，与劳伦斯（ロレンス）对话取得。

新·阿蒙（ネオ·アモン）: 先与佛罗伦萨喷水池前的肥胖男子说话，得知隐藏地点“魔鬼城”的存在后在大地图中就会出现新地点。然后进入里面把里面的新·阿蒙打倒便可以取得。

天凯凰: 进入最终迷宫铜铎再出来后，如果已经取得了所有的第3形态的融合兽、取得了藏人的“狩天童子”和将所有融合兽的等级都提升至MAX的话，进入墓地（グレイヴヤード）就可以在枯树前找到“再生の雫”。拿着它就可以进入迷之扉里原来不可以打开的大门了。最后在见到自己主人公的父亲后便会进行一对一的战斗。（主人公父亲实力很强，最好多买几个“第三之键”）战斗后就可以得到威尔的最终融合天凯凰了。

卡琳 カレン

评价：卡琳的能力值比主人公还要平均，完全没有一项能力是突出的。但也因为这样，在战斗一般也是最不容易死的一名角色。拥有华丽的剑技，在战斗中是一名以攻击为主的角色。

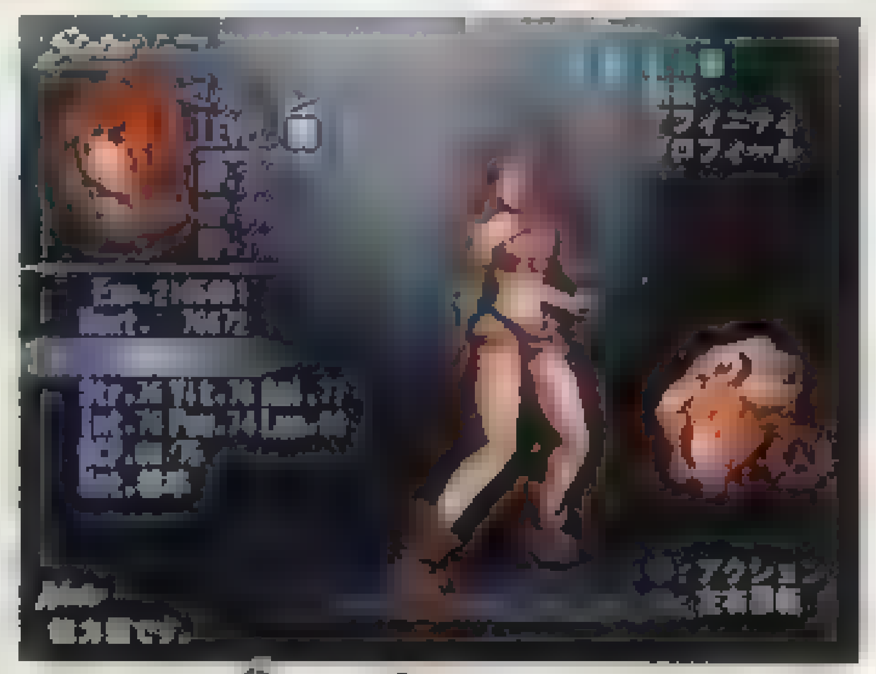
最终武器入手法：游戏终期再次回去圣玛格丽特岛会见到以前帮你制作钥匙的囚犯，他会告诉你仓库中不时传来幽灵的声音。接着进入铁门左方门，把货物搬走后会出现一条地下密道。进入后要帮助一些幽灵成佛才能让教授的幽灵释放。下面是每个灵魂的释放方法，在完成后进入最里面的房间与死去的婆婆说话就可以得到了。

セルジュ	与他说话得到一枚戒指，让交给勒阿弗尔酒亭前的老婆婆，回去与他对话便可以了。
ダースィ	给他一包纸巾（ティッシユ）就可以了。（纸巾可以在抽奖幅引き失败后取得）
カズナ	与他对话得到一枚戒指后交给巴黎大圣堂道具屋前的外国男子，回去与他对话便可以了。
ルドヴィック	在他那抽3次奖。
忘记名字的士兵	在外人墓地与角落的老人说话得知士兵的名字，回去告诉他即可。
教授	首先要去惠纳的海边与老人说话，再回去找教授，对话后走出大地图再进入与他对话，接着与威尔士的罗西亚谈话便会出现隐藏迷宫“内阿密的地底”，进入里面找到ヒロエグリフ后交给教授，最后到惠纳的海边发生情节后再回去与教授说话便可以结束了。

最终防具入手法：在游戏初期可以在佛罗伦萨的出口附近得到一名“步行协会”的人赠送“步行计”，装备在身上就可以累积玩家的步行数了。只要在终期累积步行数超过1万步就可以从“步行协会”的人那里取得。

隐藏服装：当其他两名女性角色（安娜斯塔西亚和露西亚）的所有最终武器、防具和隐藏服装都取得后，且取得了威尔的最终武器后就可以从罗西亚那取得了。

所有特技取得地点（按流程的取得顺序）：陈旧公寓固定取得——南安普敦记录点附近的军曹——圣玛格丽特岛上制作了钥匙后同时取得——佛罗伦萨喷水池前的男人——彼得格勒大街上的老人——彼得格勒的地下水道入口附近的尸体处——外人墓地的老爷爷——站在战舰·三笠后遇到的船员——南安普敦酒吧的帽子大叔——打倒女王的庭院的BOSS后再调查原BOSS后面的墙壁（有BOSS战）



布兰卡 ブランカ

评价：一匹魔力比攻击力还要高的狼，而且速度也不错，实用度非常高。物理攻击力与卡琳差不多，HP偏低。

最终武器入手法：布兰卡的有趣之处在于他可以挑战世界各地的狗，得到他们的“狗印”，以增强自己的技能。只要取得了最后一场“狼斗”的胜利就可以得到最终武器。下面将介绍所有狗印的取得场所：

出现地点	狗	属性	CheckPoint
蒙马特尔	テツ	风	无
酒库	ケリー	火	发生情节后再回到打BOSS的地方
佛罗伦萨	ジェローム	水	无
SG团伊太利亚支部	アンリ	地	发生情节后再回到打BOSS的地方
彼得格勒	R-3	光	在发生了彼得格勒的情节后回原来阿纳斯塔西娅被追杀的地方
圣玛格丽特岛	フィリップ	暗	强制发生
彼得格勒	ネクロス	暗	地下水道的监狱里，注意麻痹攻击
多雷米村	マイヤ	光	郭日美谷的事件发生后，在村外的森林。注意对方3人是一起攻击，一开始就发动连携攻击
日本桥	エレアノール	水	在右方的公园
战舰·三笠	キボリン	地	事件发生后在上层找到，注意它会用石化攻击
犬神の里	松永	光	在BOSS战后的瀑布前
不死山	ロボ	火	进入不死山后顺序在前往的祭坛上放蓝、红、黄的玉晶就会看到，注意即死攻击
在拿完上面的狗印后回蒙马特尔找テツ，他便会告诉你狗印卡后面还有3个空位的事情			
魔鬼城	アンリ	地	在城的右下方位置
风之森	兽王ロボ	光	注意即死攻击
蒙马特尔	アネスト	风	HP在200以下一定要回复

最终防具入手法：在游戏终期到多雷米教堂，发生事件后便可以得到了。

盖拜特 ゼペット

评价：魔力是队伍中最高的一名角色，因此MP高也是他的优秀之处，但物理防御力实在太低了。特技是使用不同属性的木偶做出属性攻击，威力还可以。

最终武器入手法：在游戏终期进入横滨市街，与记录点附近的穿蓝色西装的男子说话后，大地图中就会出现隐藏地点“人形之馆”。进入里面先调查2楼最里面的日记，然后在1楼房间的密码门前输入“BRIDGET”就能进入，打倒里面的BOSS后便可以得到。

最终防具入手法：在游戏初期进入郭日美谷里会出现一名神秘的女子サラ，她会让主人公进入修炼场通过各种试练，得到珍贵的道具。通过サラ修炼场里的所有试练（包括后文所说的所罗门试练）就可以得到盖拜特的最终防具。（サラ在游戏中期会出现在日本桥的右方公园前，最后也会继续回到郭日美谷）

特殊服装取得法

漆黑の女王	调查原来拉斯普钦所在房间的床底得到紫ポンチージ，交给ピエール得到。
百兽の王子	游戏后期从横滨仓库左方的仓库内会出现一名卖东西的男子，购买他手上的アライグマ并交给ピエール得到。
苍き乙女	在取得了前面所有的8件衣服后找ピエール对话得到。
美しき愚者	将Mr.バイゲン交给ピエール后得到。

所有木偶取得法

盖拜特手上的木偶可以通过换装而改变自身的攻击属性，但这些木偶衣服需要玩家取得“美型卡”才能与世界各地都会出现的ピエール（商店两兄弟的其中一人）交换一件新衣服，下面列出所有“美型卡”的取得场所：

Mr.ソムリエ	破旧公寓里的宝箱
Mr.デテクテブ	南安普敦宿屋2楼的宝箱
Mr.マタドール	在佛罗伦萨水池旁走动的佣人
Mr.シェフ	酒库中的迷你游戏LV1的奖品
Mr.サムライ	惠纳酒场里的肥胖男子
Mr.サックス	完成サラ处“入门者の试练4”后的奖品
Mr.スワン	彼得格勒宫殿内右边走廊巡逻的士兵
Mr.ドクトル	横滨市街内医屋的档布内
Mr.プロレス	游戏终期在日本桥左方公园拉杆要点的男子
Mr.バイゲン	拥有前作记录并收集完所有的卡(得到9件服装)，酒库的迷你游戏会出现L4的难度，通过后取得

评价： 攻击力高，物理防御力惊人是他的一大优势。而他也会随着战斗的次数变身成为攻击力高、HP低的黄金蝙蝠，又或者变身成为蝶盔或隐形怪人。魔力和魔防低是他的致命之处，要知道有很多BOSS都喜欢使用特殊攻击或魔法攻击的……

最终武器入手法： 在帮助教授成佛的过程中自然会得到。

最终防具入手法： 在游戏后期回去勒阿弗尔的酒亭会发生约瑟夫的妹妹与他单挑的事件，在游戏终期，当玩家见过所有的抽奖协会的工作人员，再回去便会发生约瑟夫的哥哥吉斯（前作的登场的角色）作为抽奖协会会长的登场事件。只要在他那抽中了一等奖便可得到。

特殊装饰品＆技能取得法： 在游戏初期的南安普敦和后期的日本桥公园里都可以见到约瑟夫的师傅伽玛，每次打倒他后都会得到约瑟夫的新技能。在取得了3项新技能后，并在游戏终期与伽玛对话便可以进入轮盘之塔。只要通过了这层高达100层的塔就可以得到特殊装饰品了。（每一层塔都会出现敌人，我方在战斗可以出场的角色数与对方敌人数量是成正比的，进入之前最好让约瑟夫装备上防止全异常状态的装饰品）

评价： 魔法防御力高的角色，其他能力值一般。在战斗中除了可以随机使用一张效果不明的塔罗牌外，还可以通过混合不同的油（印度神油？）给自己以外的其他同伴增加辅助效果。实用性也比较高。

最终武器入手法： 游戏初期在南安普敦的城墙上可以得到一名男子赠送的しなびたワラ，然后玩家拿着这个道具可以跟世界各地的某些人交换新的道具。但只要沿着一条正确的交换路线，最后便可以得到"危险な研究资料"，将其交给道具车两兄弟就可以得到露西亚的最终武器了。正确的交换路线为：しなびたワラ→七转八起（曼纳）→至极のピロシキ（彼得格勒）→おしゃべる人形（香榭丽舍大街）→十日前のごはん（犬神之里）→危险な研究资料（南安普敦）。注意途中如果与其他人交换了一些无关重要的道具便宣告失败。这样就只能在游戏终期进入巴黎大圣堂的商店，以50万的高价购得露西亚的最终武器。

最终防具入手法： 在铜铎迷宫的第2层宝箱中得到。

特殊装饰品取得法： 在游戏终期与勒阿弗尔酒亭里的酒鬼对话后，大地图中就会出现隐藏地点黑森林。进入里面后，按着以下的顺序走便可以到达里面的BOSS处。通过后再回到森林，这次先从右方的路走，然后在中间那条道路的"？"处可以找到。

黑森林的正确走法： 1、对话：红花→蓝花 路线：左→中；2、对话：白花 路线：右→右→左；3、对话：蓝花→黄花 路线：左→中→中→右；4、对话：白花 路线：右→中→右→左→左；5、对话：黄花→红花 路线：左→左→左→左→左→左；6、对话：蓝花 路线：右→左→中；7、从最后的记录点左方的路走便可以到达BOSS处。

隐藏服装取得法： 在游戏终期到南安普敦的城墙与劳伦斯对话便可以得到。

所有塔罗牌的取得地点

正义	SG团的BOSS	落雷の塔	日本桥大桥右端柱子的背后
节制	圣玛格丽特岛的BOSS	太阳	横滨市街
运命の轮	寻宝游戏的黎明篇道具（具体参照后文）	审判	日本桥的BOSS
女帝	彼得格勒宫殿内，调查有存档房间的小熊玩具	皇帝	打倒布兰卡的最后一场战斗
		星	犬神の里
魔术师	彼得格勒地下水道	力	取得卡琳的最后一个技能的同时
世界	イ ダルフラ ーム的BOSS	死	铜铎第2层的最下方
愚者	打倒多雷米村外森林的3只狼	恶魔	魔鬼城
恋人	战舰·三笠内	战车	黑森林的BOSS

所有油的取得地点

マリンオイル	初期拥有
ミスティオイル	初期拥有
グラスオイル	在走下曼纳的楼梯后的见到的水池处
ナイトオイル	彼得格勒宫殿内的中BOSS
ムーンオイル	情节得到
サンライズオイル	犬神之里的咲阿姨家2楼，与老婆婆对话
シャインオイル	游戏后期与横滨市街桥上的蓝色衣服女子对话3次
オ ロラオイル	通过黑森林后得到

评价： 魔力与盖拜特不相伯仲的"女性魔法师"，但她的魔法防御甚至比盖拜特还要高。HP超低和防御力不足是她的致命弱点，但她拥有帮敌人拍照的能力，当拍下敌人的照片后便可以在战斗中查看到敌人的数据。有些敌人身上附带了一些特殊技能也可以通过拍照学得。（像《FF》里的青魔法）

最终武器入手法： 收集了世界上的5枚シルバーエンゼル后交给彼得格勒的钟表店老爷爷便可以得到。5枚シルバーエンゼル的所在地点分别是：1.通过サラ修炼场的"崇拜者LV1"。2.通过游戏终期在日本桥左方公园的男子给与的问题。3.彼得格勒宫殿曾经于维罗尼卡（ベロニカ）交手的地方。4.犬神之里。5.人形之馆2楼最里面的房间。

最终防具入手法： 游戏终期回去彼得格勒宫殿找安娜斯塔西亚的母亲对话后得到。

特殊服装取得法： 在藏人取得了狩天童子后，回去找咲阿姨取得。

拥有特殊技能的怪物

技能名称	怪物名称	所在场所
アクアライズ	ペンデュラム	安娜斯塔西亚的第一场强制战斗中
ダイレクトブレス	ハティ	拉斯普钦所召唤出来的城中
キャスティ－ル	アンドレ	サラ修炼场的"修验者の试练3"
リスト ル	オスカル	サラ修炼场的"修验者の试练3"
疾风益承阵	豆狸	サラ修炼场的"信仰者の试练3"
逃退叶阵舞	天狗	风之森中随机遇到（必须装备警报机）
刚力波动炮	水无月	麻布暗宾坂上大屋的BOSS
スピリットオフ	キングタマコス	女王庭园的BOSS
ナイトメア	バギー	人形之馆的"小强"
エウタナシア	オロバス	内阿密の地底隐藏迷宫的BOSS

评价： 与主人公威尔一样不能使用魔法，但藏人的攻击力、防御力和速度都要比威尔高。虽然表面上看起来十分实用，但因为藏人最多只有两种化身术，因此对战斗比较不利。

最终武器入手法： 在游戏终期回犬神之里找咲阿姨，他便会吩咐藏人到鞍马の狗笼找宝刀无明狼。这个迷宫相当有意思，但也十分复杂，玩家在台座中放入不同的石，迷宫中就会对应方块中间显示的路线而生成真实的迷宫路线。具体的移动方法为：1.在一开始的台座中段的左方放上"斗"、正中间放上"皆"、下方正中间放上"临"。2.在途中得到"列"之石，接着路线终点处的台座左方放上"兵"、右方放上"列"，这样就可以到达朱雀的房间取得3个道具。3.一边回收已经摆设了的石一边走回最开始的台座处，这次在台座的中下方放上"临"、正中间放上"列"、正上方放上"皆"，然后沿着路线一直想上方走。4.在尽头的房间得到"阵"之石，然后在该房间的台座右下方放上"阵"、右上方放上"斗"、左下方放上"者"、左上方放上"兵"，沿着路线走到达青龙的房间并得到"在"之石。5.再次一边回收已经摆设了的石一边走回最开始的台座处，这次在台座的中下方放上"兵"、下段的右方放"斗"、中段的右方放上"者"、上段的右方放上"在"。6.沿着路线走在新台座的左下方放上"阵"、右下方放上"皆"，最后在新台座放上"列"后到达白虎房间得到"前"之石。7.回收所有的石返回最初的房间，这次只要在正下方放上"前"就可以进入前面的房间取得最终武器无明狼了，但要注意BOSS战。

最终防具入手法： 在铜铎第2层的宝箱，需要在第3层进入黄色的传送点才能到达。

狩天童子： 在取得了无明狼后走出大地图再进入犬神之里会发生事件，进入瀑布后藏人便要与咲阿姨作1对1的战斗。战胜后便可以得到藏人的新化身——狩天童子。

点数卡

第一次在道具车兄弟处购买道具时可以得到一张点数卡（ポインドカード），利用这张点数卡就可以在世界各地的道具店购买物品时打折扣。但折扣可不是白打的，如果玩家需要打折扣或者在卖东西时卖得更好的价钱就需要成功转动一个轮盘。而每次玩家购买物品都可以累积一些点数，点数与购买物品的价格成正比，当累积的点数到达一定上限后点数卡便会升级。升级后的点数卡可以在买卖物品时获得更好的价钱，而需要打更高的折扣也意味着轮盘的转速会更快。当点数卡提升至A级时就会变成黄金卡（ゴールドカード），用这张卡可以在购物时最高打上半价哦。

抽奖（福引き）

在世界各地拥有很多抽奖协会的秘密工作人员，只要玩家手上持有抽奖券就可以在他们那进行抽奖。奖品分为红、黄、蓝、绿、无这5个等级，红等级的奖品只有一个，而其他奖品则无限。在抽奖开始时同样要转动画面中的轮盘，而轮盘中不同颜色的区域也对应了不同的奖品，按下○键就能停在相应的地方。下面列出游戏中所有抽奖协会工作人员的所在地：

编号	所在地
No 1	勒阿弗尔酒亭前(见过所有成员)
No 2	无桐庵（见过下面的所有成员）
No 3	幽灵教授所在地
No 4	在真实魔电城镜中世界的上方
No 5	麻布暗冥坂大屋的5号衣柜（事件后）
No 6	犬神之里记录点旁边的树
No 7	日本桥桥边的人
No 8	在攻略战舰三笠时威尔所在的那一层
No 9	横滨レンガ仓库铁路中的工人
No 10	陈日么寓的老婆婆
No 11	彼得格勒宫殿右边通路记录点下方的房间
No 12	在攻略圣玛格丽特岛时某监狱中的犯人
No 13	曼纳酒场前的女性
No 14	洗礼的废坑在接近出口处的另一条路上
No 15	南安普敦记录点旁边的老婆婆
No 16	勒阿弗尔记录点旁边

轮盘之魂（リーグの魂）

在世界各地都可以遇到轮盘之魂，每次遇上它都可以得到一个“攻击回数增”的道具，使用道具后就可以增加某个角色的普通攻击次数，因此该道具是十分珍贵的。以下列出所有轮盘之魂的出现地点，大家不要漏掉哦！

出现地点	提示
约束之塔	固定发生的情节
香榭丽舍大街地下铁	在出现3条路线时走左方的路，一直走在尽头初便可遇到
勒阿弗尔	在酒亭前的大树角落
洗礼的废坑	在第一次乘坐电梯后遇到的第一个弯角
威尔士	罗西亚家的边上
曼玛莉亚拉岛	在右方放置天平座石板（てんびん）的房间里
内阿密地下遗迹	在出现道具店兄弟的房间右下角
圣玛格丽特岛	在囚禁制作钥匙的犯人上方的房间处，走到右上方的角落
郭日美谷	ヨウィス进行仪式的房间
彼得格勒	下水道从被囚禁的狼方向上走，走到尽头处遇到
约束之塔	第2次来的时候走到第1次有传送点的房间左方
横滨市街	进入横滨市街后第一向左的街口附近
战舰・三笠	进入该场景后立刻走到左方的木箱后面
外人墓地	进入后立刻往下方走（事件后）
犬神之里	在村里的上方黄花附近
不死山	在记录点旁边的祭坛旁放上蓝色玉晶，进入后一直向前走便可以看到

流程攻略

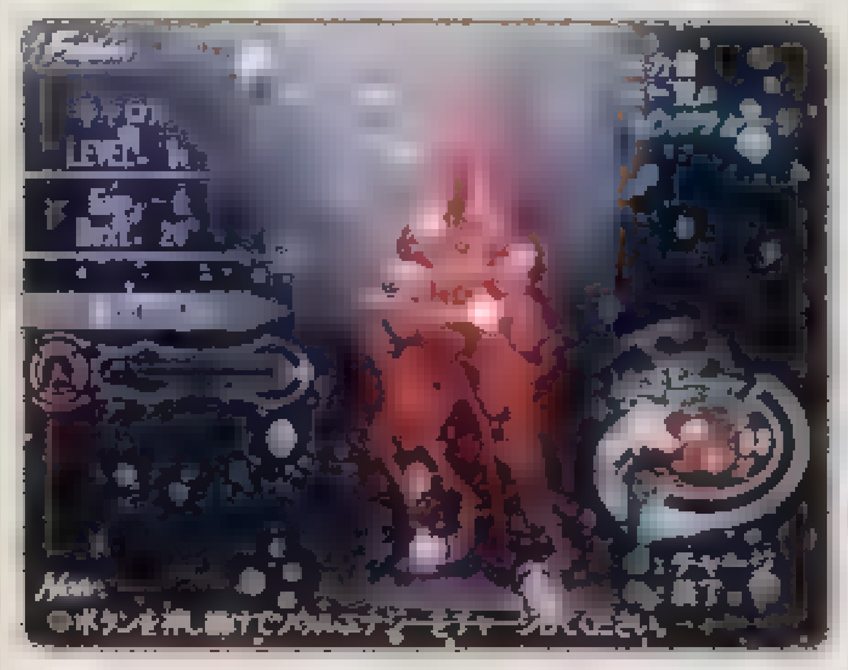
※本故事纯属虚构，登场的世界、人物名称等一切都是架空的构想，与真实存在的国家、团体、人物等无任何关系。

约束之塔

作为游戏的第一个迷宫，在这里大部分都是战斗的教学，因此刚上手的玩家可以在这里熟悉一下“审判之轮”系统和连携系统。在这里行动的角色是尼科尔（ニコル）和卡琳，尼科尔拥有回复魔法，因此总体来说都比较轻松。从大堂右方的楼梯上去，一路上有不少固定的战斗教学。利用最上层的传送点去到目的地——放置“寄生木”（ヤドリギ）的房间，接着就是一场BOSS战。BOSS战并不难，只要多使用连携就可以轻松通过。从大地图中选择多雷米村便可进入，在这里同样是没有复杂的地形，与桥头的士兵对话可以回复HP和MP。在这里也没有BOSS战，因此拿完宝箱就可以直奔教堂了。

安德鲁之森

在这里终于可以控制真正的主人公——威尔了。而且同伴也增加至3人，卡琳因为没有武器而不能参加战斗，比较可惜。在这个森林里总体可以分成两条路线，第一条路线是过桥前北方的小路，第二条路线就是过桥后走悬崖的路。最后到达的地方都是一样的，而且就算通过了此森林也可以再次回来，因此玩家不必太在意未拿到的宝箱。如果玩家选择走悬崖的路，那么一定要在过桥后第一个悬崖场景的墙上找到电池（バッテリー）才能在终点处使用升降机。而选择走过桥前北方的小路就会遇到一个控制桥升降的机关，只要把所有的摇杆都拉下去便可以通过。（只要失败了十几次后也可以通过）两条路线通过了机关后便发生事件，之后便是BOSS战了。虽然蜘蛛BOSS的实力比较强，但威尔在这时也觉醒了融合能力，（在墓地中无论选择哪种属性的融合兽也没关系）只要玩家多利用连携魔法就可以打倒它。



巴黎地下铁

在盖拜特的破旧公寓中休息时，会突然有士兵破墙而入，打倒他们后进入公寓外空地的底下密道。一直走便会来到蒙马特尔的地下铁站，先向楼梯中间的酒场服务生打听消息，然后在地下铁入口发生布兰卡的战斗事件，接着便可以乘坐地铁来到香榭丽舍大街。在这里先找流动道具车两兄弟谈话，取得点数卡和盖拜特的新衣服后进入旅店的2楼找一名老人，得到他的允许后就可以从地下铁站旁边的小路走了。在地下铁中，有一条分成3条路线的大路。先进入左方的道路找到按键并打开它，（记录点的旁边）接着便可以从右方的道路尽头来到大圣堂，进入道具屋得到保险丝（ヒューズ）。回到地下铁的起点附近推开右边挡路的一列地铁，记录后向前走发生维罗尼卡登场的事件，并进入BOSS战。这次的BOSS战有两个怪物，分别是火属性和水属性，采用属性相冲的魔法攻击它们会得到意外的伤害效果。

勒阿弗尔

先与港口的船员对话，得知没有钱坐船可以找村长想办法。进入左方的村长大屋，村长雇用一行人帮忙在晚上捉贼。与村长说话并选择“准备完了”，出来后已经是天黑。先去右方的酒亭没有发现什么，正准备返回时发生事件，之后便是一场BOSS战。约瑟夫是地属性，使用风属性特级或魔法攻击他比较奏效。约瑟夫逃跑后第2天到右方的酒亭发生事件，进入酒亭与众人对话得知事件的来龙去脉，之后回去村长大屋算帐，谁知道他们竟然向众人展开攻击。轻松收拾了他们后到酒亭，这次村长

派人捉走了酒亭的小孩，约瑟夫会加入我方队伍一起前往酒库拯救小孩们。

酒库

这里其实并不复杂，主要是打开房间里的楼梯机关比较麻烦。每个房间里的机关都可以在房间里全部解开，并不需要联系到其他房间，因此大家多留意一下地图中的死角位置是否有宝箱或者其他机关。在尽头处再次见到维罗尼卡，想不到他比村长们更狡猾。约瑟夫在小孩们的支持下变身成为“蝶侠”，(其实只是带上了蝴蝶面具……）并进入1对1的战斗。约瑟夫在变身后攻击力增强，因此对于本战毫无难度。战斗结束后她再次召唤出一只大青蛙攻击众人，实力不强。事件后再次进入可以在 间房间里玩迷你游戏，也可以在维罗尼卡出现的房间碰到一只狼。回到勒阿弗尔得到村长的乘船许可，然后再次与酒亭的婆婆对话，接着便可以乘船来到新地方。

南安普敦

来到这里竟然刮起了狂风暴雨，进入旅店看到一名酒鬼正在被几名流氓欺负，这时有一名日本军官出手相助。原来他是前作的加藤，接着得到救助的人告诉众人去威尔士的方法。发生了事件后上2楼找加藤对话，到楼下发现其他人都喝醉了，接着在第2天可以在镇的左方遇见约瑟夫的师傅，打倒他可以得到新的技能。接着在大地图中就会出现洗礼的废坑。

洗礼的废坑

废坑里的路比较复杂，但毕竟最后都只有一条可以到达终点的路，因此

如果玩家发觉不对劲就应该往其他路线走，免得漏掉一些道具。第一次乘坐了升降机后再往前走就会因为太黑而不能通过，向屏幕方向走，乘坐升降机进入房间并得到油灯（カンテラ），这样就可以通过原来漆黑的道路了。在最后出口处遇到废坑的怪物，他会帮自己加速，因此比较麻烦。但他的HP不高，很快就可以收拾掉了。

威尔士

来到这里进入罗西亚的房间发现他人不在，出来后巨汉雷尼（レニ）已经在门外等待着主人公们了。威尔用激将法让雷尼吐出了匿藏罗西亚的地点后，接着雷尼不服气便与众人开战。虽然他们有3名角色，但实力非常弱，很快就可以摆平他们了。雷尼逃跑后突然出现一名神秘男子劳伦斯，他告诉众人可以在佛罗伦萨的一名占卜师那打听到消息，接着众人便向神秘的佛罗伦萨出发。

佛罗伦萨

在这里观看了美丽的占卜师露西亚精彩的演出后，老婆婆卡尔拉（カルラ）出现。虽然一行人同时请求她说出秘密，但她却要众人到曼玛莉亚拉岛采摘一种叫莲木的稀有花。在镇中能得到不少好东西，而且还有一只狼。在出口处有一名步行协会的人送给威尔一个步行计，装备在身上就可以累积步数了。从大地图中来到曼玛莉亚拉岛上，先上有记录的房间右上方的楼梯，进入里面的两间房取得星之键和3块星座石板。（注意其中一间房间在走廊的右边）接着便可以打开记录房间左上方的门。进入里面可以吃桌上的东西，但会随机得到一种效果。（建议还是不要嘴馋）里面房间有一个血型探测器，只能让AB型血的人打开门。选择盖拜特去开门，取得里面的几块星座石板。最后返回记录房间，打开中央大门取得最后的几块石板，然后便可以根据前面3道门的提示，把这些石板嵌入对应位置打开。左边的门从左到右嵌入双子座（ふたご）、射手座（いて）、狮子座（しし），里面可得到第五之键。右方的门从上到下嵌入处女座（おとめ）、水瓶座（みずがめ）、天平座（てんびん），这条路可以直接到达终点。中央

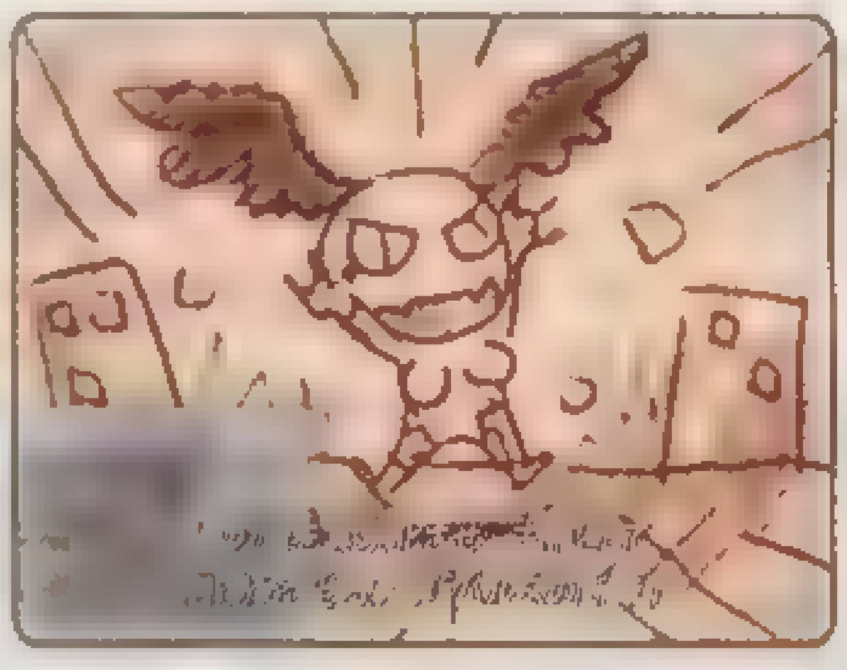
的门左边位置从上到下嵌入天牛座（おうし）、山羊座（やぎ）和牧羊座（おひつじ），右边位置从上到下嵌入天蝎座（さそり）、巨蟹座（かに）和双鱼座（うお），这个门同样能到达终点，而且还能多拿一个道具。最后在记录点后发生BOSS战，原来卡尔拉和露西亚早就打算害死众人的，但怪物（阿修罗：好大的猫啊！）似乎只向露西亚攻击。这只BOSS会偷钱，而且偷了钱后不会在战斗结束后还回来，所以大家先做好觉悟吧……战斗后得当卡尔拉的认同，告诉众人罗西亚可能在SG团伊太利亚支部，而露西亚也加入我方。

SG团伊太利亚支部

这里地方很小。先调查书柜旁边蓝色的书本，然后再调查大钟，并把指针拨到9点位置。乘坐隐藏升降机来到2层后，先调查墙上那张人物画像，这样就能进入秘密的研究室。调查研究室左方的仪器，拨下开关后启动了隐藏道路的开关，进入里面的房间再调查右上方的书柜可以得到密码（パスワード）。再回到研究室调查左方的仪器，这次开启的是另一条道路的隐藏开关。进入里面的书库，调查右方的书柜打开书库旁通往地下的隐藏通道，接着可以在地下找到一个控制器（ドクルスイッチ），使用这个控制器启动研究室中央的仪器，这样就可以乘坐升降机上3楼了。发现这里并没有罗西亚，只有一个恶心的BOSS。（BOSS很弱，猫猫用3回合就打倒它了）接着遭到尼科尔的炮轰，还公然告诉众人罗西亚的所在地——圣玛格丽特岛，但要主人公必须带エミグレ文书去交换。（再次回去SG团伊太利亚支部BOSS出现的地方可以遇到一匹狼）

内阿密地下遗迹

从卡尔拉处打听到エミグレ文书的所在位置后，众人立刻赶回威尔士的罗西亚家，在里面找到绳梯子就可以在上方的悬崖处落下到内阿密地下遗迹了。这个迷宫的谜题比较多，但总体来说也很简单。第1层只要站上颜色不同的石块便可以移动到其他地方。第2层需要玩家切换墙壁上的箭头方向改变蓝色石块和黄色石块的颜色，这样才能让石块移动到对应颜色的地方。第3层只要按照白→紫→白→紫来启动两个颜色按钮就可以通过了。第4层则需要玩家找到开关，上下移动黄色的石块。第4层有根据颜色按钮移动楼梯位置的谜题，其实一点也不难，只要多试几次便可以通过。第5层要注意在道具车两兄弟出现的房间右下方有轮盘之魂，而透明的玻璃道路就要考验玩家的记忆力了。在最上层打倒BOSS便可以得到エミグレ文书，这个BOSS是水属性，会使用中范围的水属性魔法，尽量不要走在一块。



圣玛格丽特岛

虽然已经拥有了エミグレ文书，但如何进入圣玛格丽特岛也是必须要考虑的问题。进入戛纳的酒场与带红帽子的渔人对话，然后便可以乘坐海边的小船前往圣玛格丽特岛了。一上陆就遇到了一道紧锁的门，调查左边的洞便要控制布兰卡进洞寻找开门的钥匙。在里面遇到一只狼，打倒它后便可以得到钥匙。众人进入里面沿右的路走，密码锁的密码是864。进入里面众人被维罗尼卡的特殊香水弄昏迷，エミグレ文书就这样拱手相让，只有布兰卡没事并逃走了。众人被捉住后受到维罗尼卡的疯狂虐待。（在这里选择什么样的选项都不影响流程）使用布兰卡再次从洞中潜入，发生了强制的战斗后便要上演一幕“《MGS》小狼版”的好戏。系统会给玩家提示应该怎么样才能避开敌人的发现。（其实猫猫觉得被发现了还省点时间，反正这些敌人都不堪一击）在一间房间内找到特殊房之键，接着在一个大堂里遇到一只巨犬BOSS。建议装备上防毒的装饰品，打倒它后便可以救出其他同伴了。从监狱出来时有一名

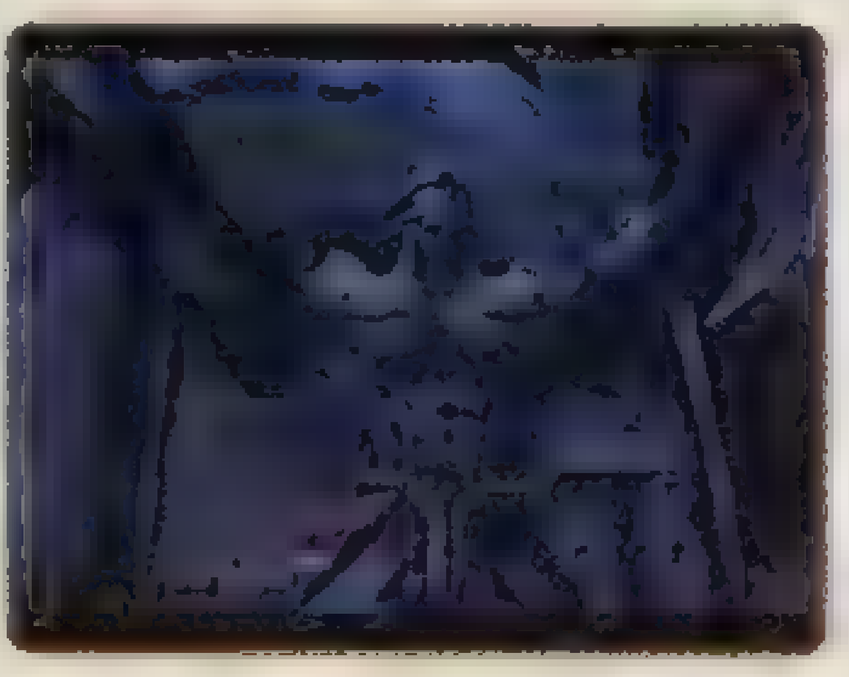
牢房中的囚犯答应帮众人制作能打开特殊房间的钥匙，只要玩家在3楼尼科尔的房间找到钢笔（万年笔）、入口附近的铁门前仓库里找到接合剂（接着剂）、在洞里的狼BOSS处取得弯曲别针（曲がった针金），就可以回去给囚犯制作钥匙，这样就可以打开入口附近的铁门后的门了。进入里面是连续的3场战斗，第1、2场战斗只是普通的杂兵，而第3场战斗则是变身后的雷尼。他的攻击力比较高，但魔法防御相对也比较低，可以用风属性的特技或魔法克制他。

彼得格勒

前往威尔士罗西亚家的地下密室，坐上飞空艇飞往彼得格勒。这时画面会切换到彼得格勒宫殿的公主——安娜斯塔西亚，先找到左方走廊最上方的房间内的佣人イワン，然后返回下方的自己房间休息。晚上趁守卫的士兵都休息时走出宫殿，得到钟表店的エドガー赠送的武器和照相机，出来时看见拉斯普钦经过，跟着他来到河边，结果被发现并被追杀，最后在紧急关头被刚好经过此地的威尔等人救出。（战斗中安娜斯塔西亚可以从对方身上学到一个技能）商量了对付拉斯普钦的对策后众人决定连同安娜斯塔西亚一起潜入皇宫。进入最里面的大厅发生事件，然后会安娜斯塔西亚的房间休息。晚上皇宫出现异常现象，所有人都被昏迷了。先去右方走廊的拉斯普钦房间打倒暗杀者，得到钥匙后便可以打开上方金锁的冬宫大门，最后中下了拉斯普钦的圈套，众人立刻逃走。

郭日美谷

经过众人的商量之后，威尔觉得自己实力依然不足。前往郭日美谷遇到之前在威尔士见过的劳伦斯，他带领众人去会见ヨフィス主教。进入最里面的房间与ヨフィス主教对话，他要带领威尔进入一个地方唤醒沉睡中的融合兽阿蒙，卡琳不放心决定一同前往。走进右上方的房间便可以到达一个充满镜子的城里，这里的镜子有一部分是可以通往城的另一部分。首先一直向上方走直到进入一间有红色地毯的房间，调查右方的大镜子可以通往城的另一端。不要调查左边墙壁的任何镜子向下方走，最后在与入口相同的地方找到镜之国钥匙。这时可以随便找一块左边墙壁的镜子回到原来的城里，再一次走回红色地毯的房间，然后打开上面紧锁的大门，这样就可以与阿蒙对决了。阿蒙实力不强，只是大范围的技能比较讨厌，只要注意回复HP就行了。打败阿蒙后同时也取得了阿蒙的融合兽。



彼得格勒

再次来到彼得格勒，因为安娜斯塔西亚被母后误会，因此不能正面直接进入宫殿。来到当初跟踪拉斯普钦的河边，从铁门处进入地下水道。这里看起来很复杂，但事实上结构非常简单，只要把所有注有俄文字母的开关拉下就能打开所有的铁门，最后可以得到银项链（シルバーロケット）。取得后调查有记录点房间的中央棺木便可以解开上面大门的封印，从而到达宫殿的内部。在舞会上揭发拉斯普钦的诡计后，他也落荒而逃。在走廊一楼进入以前不能进入的右方大门，再走出画面方向的门便可以看到拉斯普钦走上中央的螺旋塔，跟着他们走上去便进入BOSS战。BOSS是维罗尼卡的最终形态，他拥有2500HP，玩家要多用或属性攻击。

イーダルフラーム

拉斯普钦因受挫而召唤出一座イーダルフラーム城。进入里面会发现有很多条分歧路线，其实玩家并不用担心，因为最后能到达目的地的路线一共有3条，所有无论玩家怎么走，只要方向是朝着上方就一定能到达。虽然这个迷宫在通过后就会毁灭，但里面也没有什么必须要拿的重要道具，所以玩家放心向上方移动就行了。途中有一些挡路的障碍物，碰上它们会发生战斗，而战斗中的虫子攻击非常凶狠，如果被连携的话必死无疑。在出现道具车两兄弟和记录点的地方是“中途休息站”，继续往上方走就要打开左右两方的颜色开关，开启正中央的大门。走进大门要进行两场连续的战斗，每场战斗都要对付两条HP700的虫子，非常简单。再进入里面就是与拉斯普钦的战斗了，虽然之前看他如何地将众人玩弄于股掌间，但在这里的确可以用不堪一击来形容。HP只有2800左右，惟一比较狠的就是使用各种属性的大范围究极魔法，只要给全员增加特殊防御力便可以减少伤害了。

约束之塔

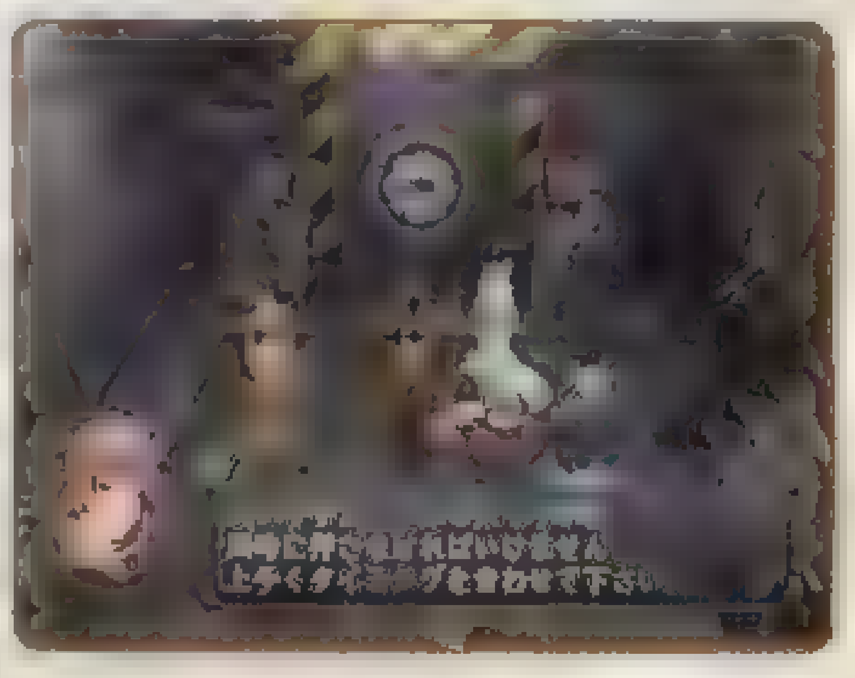
一开始还是按照原来的路线走，在遇到一道封印之门后先向上方走。在4个监狱里分别取得诱拐犯的分铜、放火犯的分铜、窃盗犯的分铜和杀人犯的分铜，在中间监狱的天平左边放上放火犯的分铜和杀人犯的分铜就能解开封印之门。再向上走就是一个升降平台的谜题，先把最下方的摇杆拉上去，然后在把上一层的摇杆拉下，在最上层把摇杆拉上，就可以通过了。在最上层要对付BOSS——尼科尔的融合兽，他的HP值与拉斯普钦差不多，但他的特技相对要比较狠。使用连携攻击对付他吧！

横滨

操作布兰卡到外面的铁轨会发生无名剑客被围攻的事件，赶上去帮忙后，控制剑客到右下方记录点附近的区域。为了救助被困的老人浪速和女孩芳子，战斗在所难免，以藏人和布兰卡2人的实力要对付这些士兵简直是易如反掌。切换回操作威尔后走出大地图选择去横滨市街，发生事件后布兰卡归队，而最后一名同伴剑客藏人也会加入队伍。

战舰·三笠

在这里要分开两组队伍行动，一组在甲板上行动，另一组在甲板下行动，在行走时按下□键可以随时更换操作的队伍。先控制藏人队取得保安钥匙壹并插入“ロ”的钥匙孔里，切换成威尔队取得保安钥匙贰并插入“イ”钥匙孔。切换藏人拔掉钥匙插进船舱内的“ハ”钥匙孔，这样威尔那边就可以把钥匙改插“ロ”孔，在左上方取得船长室钥匙，并打开船长室的门拉下“甲”摇杆。控制藏人拉下里面的“乙”摇杆，然后再切换成威尔把插在“ロ”孔的钥匙改插在“イ”孔。藏人把插在“ハ”孔的钥匙插在“ロ”孔。最后威尔把插在“イ”孔的钥匙插进里面的“ニ”孔，这样就可以控制藏人走到尽头把“丙”摇杆拉下，在下层静静等待另外一组队伍的到来。控制威尔在下层会合后再走进里面便会发生BOSS战斗，BOSS寺田中佐除了拥有较高的攻击力和速度外，他的攻击还附带有速度下降的效果，在战斗开始时给我方加一个物理防御力上升的魔法也是不错的措施。

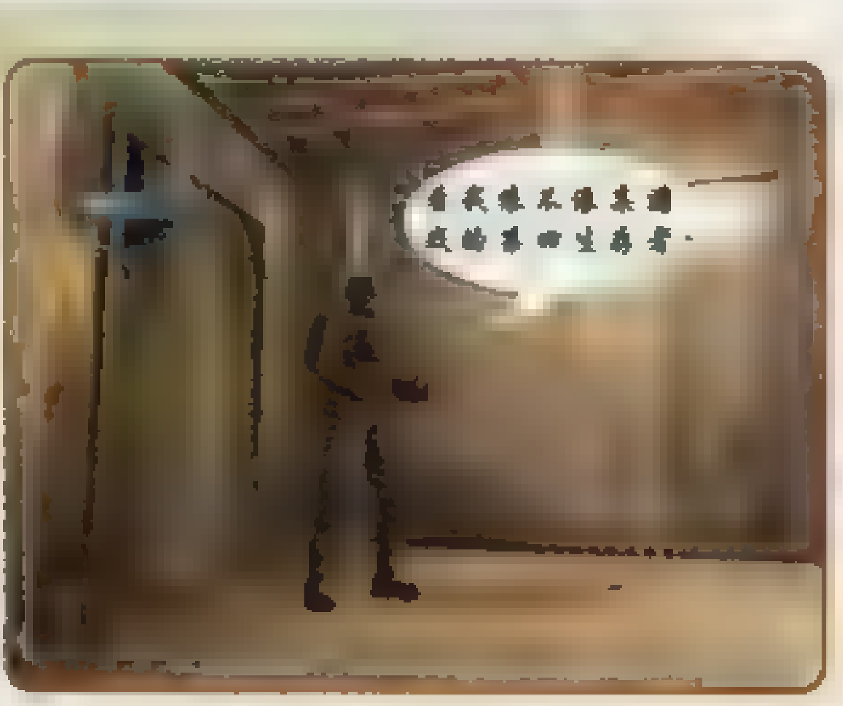


外人墓地

画面转到某研究室，这次玩家要控制一名叫“樱花”的改造人进行测试。（樱花其实是前作已死的良子军官）一开始要打倒另一名叫飞燕的改造人，难度不大，觉得不适应她的轮盘速度可以选择扔手榴弹。通过后便要一边走一边进行射击训练，墙壁四方会出现印有○△□×的靶，只要按下手柄上相应的按键就可以命中了，注意一些印有加藤样子的靶不可以射击。继续前进遇到另一名改造人雷电，实力与刚才的飞燕类似，通过后3名改造合流，接着要打房间内的机器人水无月，多使用连携攻击吧！结束后画面再次回到威尔身上，从战舰·三笠出来后先回横滨市街的藏人家中。浪速老人说要去墓地拜祭，走出大地图选择外人墓地，进入后发现气氛不对，于是便向前走进奇怪的空间。在一个类似魔法阵的地面看见倒地的藏人，接着他变身向众人攻击。对付光属性的他最好使用暗属性的攻击，

打倒他之后藏人也清醒过来。要破坏这个异空间还是要找到制作这个空间的人，向上走在碰到分叉路时走左方的路，在第2个分叉路继续向左走便可以得到镇怪来符。接着返回第1个分歧路口走右方的路，在下一个分歧路口走左方的路最后会返回到这个路口，再进入左方的路便可以得到“散瘴灵符”，这样就可以解开左边道路上第2个分叉口右方的封印了。最后在尽头处遇到BOSS雅蓝，魔法对他伤害不大，而他也会吸收我方的MP，因此还是使用连携物理攻击收拾他。

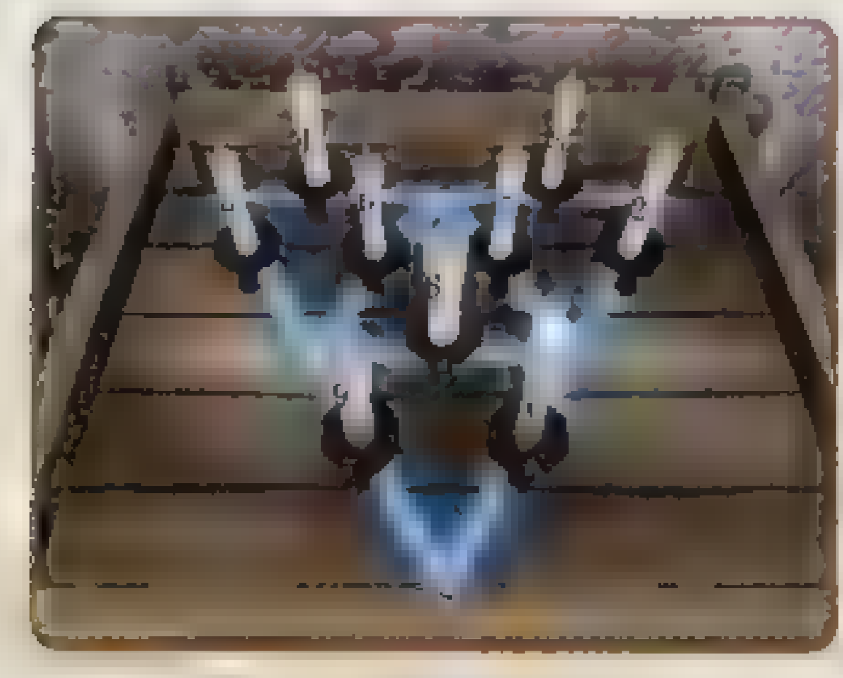
日本桥



控制约瑟夫前往日本桥，往右方公园走会发生2人偷听威尔和卡琳对话的情节。突然在面前出现了怪物钟馗，把它击倒后想不到它的血会再次生成小钟馗再次向众人发动攻击。全员集合后加藤和他的3名改造人部下也会出现，这时玩家要先控制3名改造人收拾钟馗身边的3名小钟馗，然后再切换成主要队伍攻击钟馗本体。战斗后为了要得知尼科尔的下落众人决定潜入藤堂技研，进入后先到上方亮红灯的房间换衣服。(蛮粗暴的换装……)进入大屋后利用左上方的电梯降下一层，在发生尼科尔暴走事件后众人也要开始逃离工厂。相信刚才控制了樱花行动的玩家都应该对这个工厂的结构非常熟悉了，只要沿着刚才前进的路线返回即可。(途中会出现新的宝箱)最后从紧急通道一直向上走，到达出口时出现BOSS。这个BOSS的物理攻击十分强，而且经常使用范围攻击，多用魔法攻击打它。在无响庵休息过去，前往日本桥寻找其他同伴。最后在齐人时罗西亚出现，以后就可以返回欧洲那边了。

风之森

在进入风之森后，众人被突然的地震带到一个异常空间。这个空间与上次在外人墓地中出现的空间十分相似，估计也是雅蓝搞的鬼。调查地藏旁边的蜡烛台，玩家每通过一个鸟居门，那么对应位置的蜡烛就会燃烧起来，但如果再经过一次这个鸟居门便会熄灭。因此玩家要找一条正确的行走路线才能让所有的蜡烛都燃烧起来，并且走出这个阵。走法可以参照猫猫标上的数字路线，全部蜡烛燃烧后左方的封印便会解除，进入便是BOSS战。雅蓝依旧会使用他那无耻的吸收MP技消耗我方某个角色的大量MP，对付方法依然推荐用连携物理攻击。



不死山

进入犬神之里的林荫道，在里面的瀑布与咲对话（她是主人公威尔的阿姨），然后在发生咲利用特殊能力帮众人寻找尼科尔的藏身之所后，尼科尔利用咲变身成红艳姬攻击众人。对付火属性的她最好多使用水属性攻击，物理攻击对她比较奏效。结束后回藏人的家里与咲对话，然后众人出发去不死山找尼科尔。进入不死山后先在左上方的宝箱找到红玉晶，放置在祭坛后传送到一个新地点。在这里找到蓝玉晶后放置在记录点下方的祭坛上，通过传送来到新地点并从宝箱内得到黄玉晶。回到有记录点的地方取出蓝玉晶放在记录点旁边的祭坛上，最后便可以到达一条开辟了岩浆的道路。进入里面便是与尼科尔的最后一战，他同样会使用强力的大范围魔法，要注意回复HP。战胜后樱花因为替加藤挡下尼科尔的攻击牺牲了，加藤一怒之下把他给杀死。

女王的庭园

从犬神之里醒来后先去外人墓地找加藤，他还了エミグレ文书给威尔后便宣言要破坏这个世界，他也告诉了威尔幕后的主使在“麻布暗冥坂上大屋”里。先不管加藤如何破坏世界，前往麻布暗冥坂上大屋找石村算帐才是当务之急。来到这里要突破N次士兵的守卫，而且有很多战斗都是被敌人偷袭的。他们很喜欢连携攻击，而且攻击中带有速度下降50%的效果，防御力稍差就很容易被打死。到尽头处遇到BOSS寺田中佐，他不怕任何物理攻击，玩家只能使用魔法打他才能对他造成伤害。通过这里后罗西亚决定利用エミグレ文书尝试复活艾丽丝（アリス，前作女主人公，威尔的情人），但要威尔帮忙去女王的庭园取得月晶石。进入女王的庭园后先从中央的房间的桌子上找到骑士棋（ナイトの驹），然后走左方的路，进入中央处的右边房间，调查房间内的所有出现“♀”的物品并记住它们的位置。接着走右方的路进入中央位置左边的房间，在里面调整物品的位置让它们与刚才房间的摆设一致，（地上的画横向、墙壁上的期为蓝色、书柜旁摆着玻璃窗、墙壁上的画朝旗的方向倾斜、沙发向着入口的方向、花瓶在小桌子上、桌子前的椅子向着书柜方向）这样就可以打开房间中的宝箱取得女王棋（クリーンの驹）。走到最上方的圆形大厅处进入画面方向的房间，调查接近画面的棋盘，把骑士棋放在第3个选项的地方，这样就可以得到皇帝棋（キングの驹）了。在最开始取得骑士棋的地方使用皇帝棋，接着便可以解除最上方的路的机关，直达BOSS处。BOSS是一个非常恶心的物体，难度一般，建议大家不要在刚进食后打这个BOSS…… 取得月晶石交给罗西亚，然后回去威尔士地下研究室，发生事件后大家总结出加藤破坏世界的方法是回到过去。

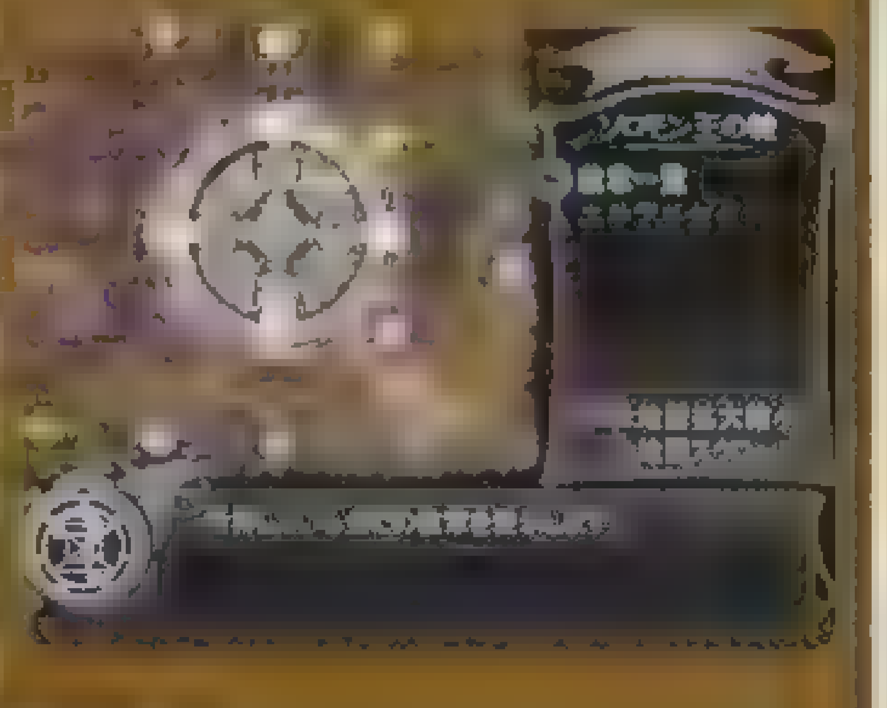
铜铎

到犬神之里找咲阿姨寻找加藤的所在地，咲告诉众人他就在飞鸟石舞台那里等着威尔。去到那果然看到正在等候众人的加藤，他召唤了铜铎出来后，叫威尔上最上层找他。进入后先调查左方的开关，开启了上方蓝色的传送阵后利用其传送到上一层。在上一层的中央部分把第2层的光环转动到与第1层相同的位置，转动后继续寻找该层的蓝色传送点传送到上一层。在第3层转动中央装置后寻找绿色的传送点，在第4层转动装置后会直接回到第1层，这时上方便会出现传送到最终BOSS处的空间装置。在里面要先打倒变身成为风神、雷神的飞燕和雷电，他们在使用连携时会进入防御状态，玩家应该趁这个时候给己方角色增加状态魔法。打倒他们后就要面对最终BOSS了。最终BOSS一开始会召唤樱花、飞燕和雷电3人的灵魂变成三神器，建议大家把以前留下的什么第N之键都在第一回合中都用在这3件神器的身上，因为这些神器会与BOSS本体合体，发动威力惊人且范围巨大的攻击。然后就可以慢慢虐待BOSS了，注意回复HP哦！尤其是HP不足200的角色。

研究补遗

所罗门王之纹章

[illegible]把他们都嵌入了所罗门王之键的正确位置后，所罗门王之键就会发出耀眼的光芒，这时只要玩家已经完成了サラ修炼场的所有试练便会出现挑战所罗门王的模式，打倒它后就可以得到游戏中最强的纹章——所罗门王之纹章，装备后也可以使用最强的无属性魔法メルトクレスト，威力惊人啊！



寻宝记

[illegible]去到日本后，他便会出现在[illegible]

黎明编	圣玛格丽特岛，在巨犬BOSS登场的地面上，具体在两根铁链中间位置
幕情编	在郭日美谷楼上柱子的背后
潜入编	调查战舰·三笠的船室军服
旅情编	在风之森的两条道路分叉处进入右方的路后立刻回头再转换回分叉路场景，只要站着不动按○键便可以得到
[illegible]结编	帝都无响[illegible]水池旁的石灯

文 星夜

星之海洋3 导演剪辑版 彻底研究(下)

研究中心

星之海洋3 导演剪辑版	SQUARE ENIX tri-Ace	RPG
PS2	2004年1月22日	日版
对应PS2专用记忆卡	推荐玩家年龄 全年龄	

物品制作的详细分析在去年就已经想写了，不过由于各种事情耽误，也就搁下了。现在借《SO3DC》发售的机会，终于完成了这样一篇研究，相信对于玩家更好地掌握《SO3DC》的物品制作系统有一定的帮助。需要提醒的是，《SO3DC》在物品制作方面同样有些地方和前作是不一样的，例如"バトルスキルHP消費量−2(1)"变成了"バトルスキルHP消費量−20%(1)"，在游戏的后期仍然能够发挥作用；炼金的变化使得我们可以强化DEF和INT，附加混乱和冻结等效果。还有很多变更点这里就不再一一列举了，在游戏中你自然能够体会。

物品制作完全分析

基础

物品制作向来是"《星之海洋》系列"的重要特色之一，在《SO3DC》中，物品制作比起之前的《SO2》有了非常大的变化，可以说是一个全新的系统。初玩《SO3DC》的玩家经常会被相关的各项信息弄糊涂了，因此在这里我们会详细加以分析与解释。

要进行物品制作，首先要等到剧情进展到菲特等人来到了交易都市ペターニ，在这里前往职人ギルド和ウェルチ对话，选择"是"即可登记。ウェルチ会带菲特前往对面的工房，并且提供了1000元的初期资金，从此就可以开始制作了。

首先来认识一下工房，在主要情节发生的2号星上，所有的城镇（除了河岸都市）之外都是有工房的，其中矿山の町カルサア还有两个。部分较大的迷宫中也有工房，可供临时制作物品应急。工房初期的设备有限，要彻底发挥作用就要投入资金来强化，其中ライン（line）是指能够同时进行的数目。如果金钱不够，可重点强化交易都市ペターニ的工房，因为在月球或者FD世界都是同样利用这里的。通关之后则主要是使用矿山の町カルサア的工房，因为素材可以在附近的试炼之遗迹中的惨太处买到，比较方便。各处工房的具体情报如下：

[illegible]	[illegible]	[illegible]
王都アーリグリフ	锻冶	2
矿山の町カルサアA	料理、练金、调合	1
矿山の町カルサアB	细工、锻冶	3
交易都市ペターニ	料理	1
圣王都シランド	料理 细工、调合	1
ベクレル矿山	锻冶、合成	1
カルサア修练场	料理	3
圣殿カナン	练金 细工、锻冶	1
モーゼルの古代遗迹	料理、练金 机械	2
バ ル山脉	练金	1
ウルザ溶岩洞	机械	1
アクアエリー	和ペタ ニ一样	
ム ンベ ス	和ペタ ニ一样	
试练の遗迹第5下层	全部	3

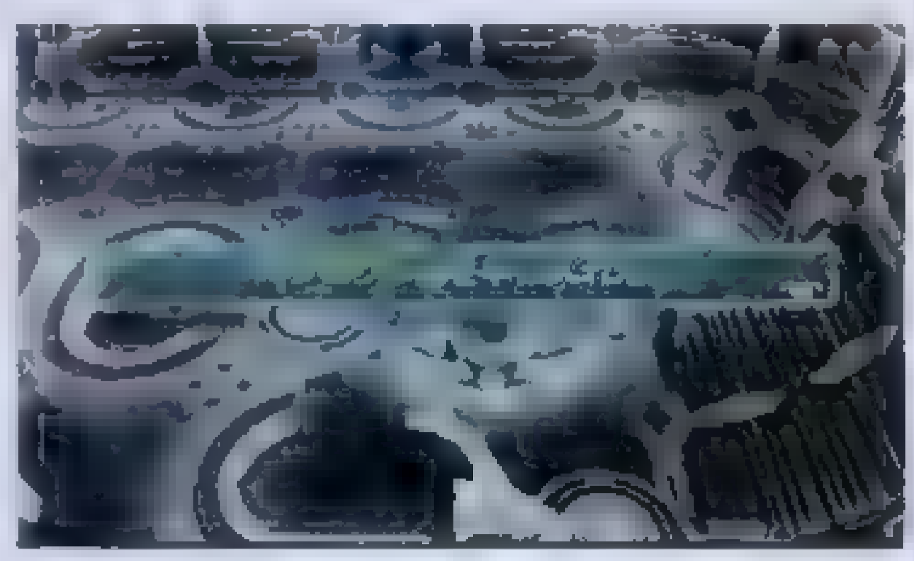
设备投资种类	必要金钱
料理	800
练金	2000
执笔	5000
机械	6000
锻冶	3000

设备投资种类	必要金钱
细工	8000
调合	4000
合成	9500
ライン（第二个）	2000
ライン（第三个）	3000

职人情报

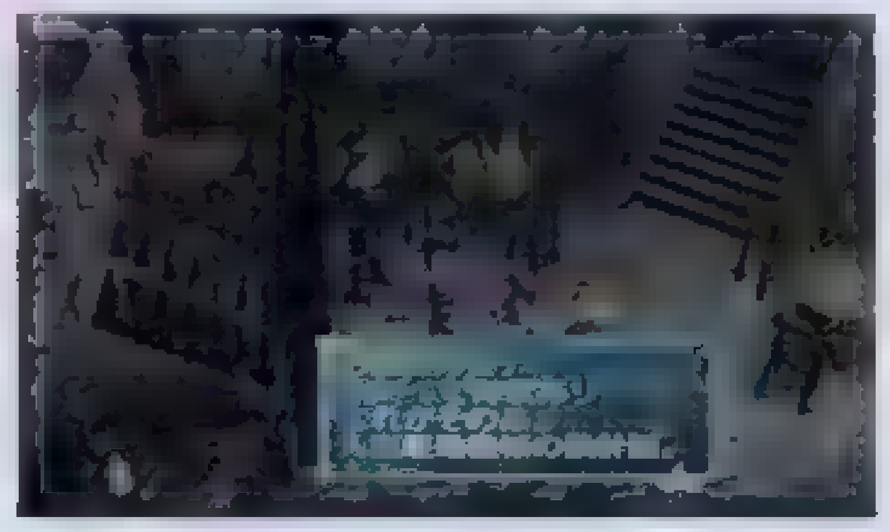
有了工房之后就可以开始制作物品了，我方同伴是各项都能进行的，但是一般数值并不太高，只有一些比较擅长的项目数据还不错，例如索菲亚的料理、苏芙蕾的细工、克里夫的锻冶等等。要制作出高评价的物品，还需要更多的职人来加入。职人是随着剧情进展而出现的，出现后和他们对话，满足契约条件的话就可以加入。需要注意，如果ウェルチ还没有介绍过，那么即使遇到他们并满足契约条件也是不能加入的。另外职人加入后可选择放在何处（只在城镇中），由于在物品制作时可以随时调整已加入职人的所在地点，因此加入时的选择并不需要考虑太多。至于职人的出现条件以及契约条件可以参考后面的表格。

隐藏职人イザーク加入方法



首先得和メリル、バニラ、デジソン三人结下契约，再得到AIプログラム（在スフィア社5F第一次遇到ブレア时先后和シャール、レイリア对话即可）和设计图，这样前去水没都市サーフェリオ，在村子家右方靠近水边的地方调查便可让他加入！这里的关键地方是获得设计图，而这需要完成旅人ラドル的连续PA才行。

这个PA是有严格时间限制的，只有在アミーナ救出后到アーリグリフ王国与シーハーツ王国决战之间才会发生，千万不可错过！在这期间前往交易都市ペターニ的宿屋，在右方第二间房间中会首次遇到"《星海》系列"常见的超级路痴ラドル，这次他想和ルミナ前去矿山の町カルサア开间小店，可两人现在却为下一步应该前去的方向而争论不休，进而寻问菲特的意见。菲特当然告诉他们正确的答案："南だよ。知らないのかい？"，之后前往河岸の村アリアス，在宿屋中再次遇到两人，这次选择"北西の门からがいいよ"或者"南西の门から行けば乐だよ"都是可以的。



虽然路都指对了，不过既然是路痴，那么当然没有那么容易成功到达的……前去王都アーリグリフ会再次在宿屋遇到他们，ルミナ正为这里寒冷的天气而抱怨不已，还是去告诉他们走过头了吧！选择"カルサアならもう行き过ぎましたよ"，这样再回到矿山の町カルサア就可以完成整个PA了。终于到达目的地的两人开了个小店（地图中部的酒吧中），号称"ルミナとラドルの究极のお店"，在这里可以买到勇气の纹章和再生の纹章，其他的倒很普通……这时候和ルミナ对话，花5000块钱就可以买到贵重品设计图！不过如果第一次在交易都市就告诉他们错误的答案，那么随着选择的不同会在水没都市サーフェリオ或者圣王都シランド开间小店，当然卖的东西更差，设计图也拿不到了。

同伴数据一览表

名称	TIME	COSTS	料理	练金	细工	调合	锻冶	执笔	机械	合成
フェイト	0%	0%	16	14	20	30	29	34	25	12
クリフ	5%	0%	9	5	2	10	31	7	36	14
マリア	0%	10%	19	22	10	25	4	22	20	15
ソフィア	0%	5%	43	36	33	15	6	15	3	25
ネル	-5%	0%	30	20	15	10	25	14	5	10
ロジャ	5%	0%	2	6	35	6	23	4	20	10
アルヘル	0%	5%	[illegible]	[illegible]	12	16	30	4	16	15
スフレ	10%	10%	[illegible]	12	40	11	5	6	15	20
ミラージュ	-5%	-5%	[illegible]	16	30	[illegible]	17	16	31	22
アドレ	25%	+30%	20	4	3	5	27	11	7	15

©2004 tri-Ace Inc. SQUARE ENIX CO., LTD All Rights Reserved

职人出现时间表

时期	出现职人
フェイト到ギルド那里登录	ダムダ・ムーダ、ミレ　ニア、マユ
到达シランド	エリザ、グラッツ、スタ　アニス
セフィラ死守后回到シランド城	ミスティ・リ　ア、ライアス、发明王ジソン
二国会谈后到达アーリグリフ	杀人シェフ、コ　ネリアス、バルバドス

时期	出现职人
クロセル说得	ミシェル、ガスト　バニラ
进入ジェミティ的端末(从FD空间传送回来)	アンサラー、パフィ、アクア＆エヴィア
スフィア社归还后，到达シランド	メリル、ノッペリン伯爵、ボイド
圣殿カナン(第2次)后返回シランド城	チリコ、贤者オ　スマン、占い师ルイド

职人一览表

[illegible]	场所	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
料理					
ダムダ・ム　ダ	圣王都シランド	醉迎（落：月影构成员）	料理Lv6	—	10%
マユ	カルサア修练场3阶	愈しネコ（细工）	料理Lv20	—	30%
リジェ　ル	矿山の町カルサア 食料品店	ゴールデンカレー（料理）	料理Lv47	40%	—
杀人シェフ	水没都市サ　フェリオ	万能包丁（店：ジェミティ）	料理Lv75	-30%	—
调合					
ミレーニア	河岸の村アリアス 教会	3200フォル	调合Lv19	—	-20%
ゴッサム	交易都市ペターニ	若返り药(ニセモノ)（调合）	调合Lv9	—	20%
パフィ	试练の遗迹第5下层	万能解毒剂试作タイプ（宝：试练の遗迹第2下层）	调合Lv57	40%	—
占い师ルイド	水没都市サ－フェリオ	90000フォル	调合Lv98	30%	—
炼金					
エリザ	圣王都シランド	10000フォル	炼金Lv4	30%	—
マクウエル	シランド城 图书室	预言书1（宝：圣殿カナン）	炼金Lv31	40%	—
ミスティ・リーア	パール山脉	魂玉石（宝：パール山脉）	炼金Lv50	-	—
アンサラ-	シランド城 ラッセルの部屋	贤者の石（炼金）	炼金Lv99	20%	-
锻冶					
グラッツ	ベクレル矿山 精炼所	13500フォル	锻冶Lv25	—	—
ライアス	王都アーリグリフ	28000フォル	锻冶Lv36	—	20%
ガスト	交易都市ペターニ	60000フォル	锻冶Lv60	20%	—
ボイド	河岸の村アリアス	折れた魔剑（バーニイレース赏品）	锻冶Lv95	50%	—
细工					
スターアニス	水没都市サーフェリオ 村长宅	限定ドルフィン（宝：ダグラスの森）	细工Lv20	-30%	20%
バルバドス	モーゼル砂丘	オークジュエリー（カルサア山洞）	细工Lv37	40%	50%
アクア＆エヴィア	交易都市ペターニ 教会	20000フォル	细工Lv49	—	10%
チリコ	水没都市サーフェリオ 道具屋	82000フォル	细工Lv60	60%	-10%
机械					
发明王ヂジソン	王都アーリグリフ	超绝破坏ユニット（机械）	机械Lv6	20%	40%
メリル	交易都市ペターニ	ドレメラ工具セット（宝：スフィア211）	机械Lv46	30%	—
バニラ	ウルザ溶岩洞	30000フォル	机械Lv32	—	30%
イザーク	水没都市サーフェリオ	参看前面的注解	机械Lv65	50%	—
执笔					
コーネリアス	王都アーリグリフ 武器屋	サンライズ辞书（宝：ムーンベース）	执笔Lv15	40%	—
ミシェル	圣王都シランド	85000フォル	执笔Lv35	—	10%
ノッペリン伯爵	アーリグリフ城	150000フォル	执笔Lv44	—	40%
贤者オ　スマン	王都アーリグリフ 废教会	专门猎奇怀疑书（执笔）	执笔Lv73	40%	—

相关物品 DIRECTOR'S CUT

制作物品是有一定成功率的，为了提升成功率，就需要得到能够提升成功率的物品，具体情况如下：

名称	入手场所	效果
万能包丁	ジェミティ的道具屋购入	料理成功率上升
炼金石	モーゼル砂丘的宝箱	炼金成功率上升
天使的胸像	パルミラ平原的宝箱（左上）	细工成功率上升
マルチフラスコ	アリアス的宝箱（村子的左上）	调合成功率上升
スミッティーハンマー	レコダ的フラッド的家2阶	锻冶成功率上升
マジカルヘン	圣殿カナン的宝箱（需要消除障碍）	执笔成功率上升
NCプログラムディスク	ムーンベース	机械成功率上升
レザードフラスコ	バトルチェスランクS级的奖品	合成成功率上升

制作过程与计算公式 DIRECTOR'S CUT

接下来就要讲解物品制作的具体过程了。制作物品前先要选择进行制作的职人，这里可选择的职人只有在队伍中的同伴和结成契约后放在这个工房的职人。如果需要别处的某个职人，可以先选择人事异动移动过来，当然，对于迷宫中的工房就只能靠同伴自己来了。每个line最多可以放三个职人，早期人手不足时一两个人也是可以进行的，但是制作成功率会低不少。放好职人后可以选择要进行的项目(TYPE)，只有三个人都有该项的等级时才可以选择，可随时按△键来查看职人情报。之后选择PLAN处创作新物品（创作オリジナル）时会随机改变后面的cost值，而不同的cost值则对应不同的物品，因此经常要多次调整，以获得需要的cost值。

选定后还可以类似设定其他line，都设定好了之后按□键就可以进行物品制作了。这时候time槽内会不断有进度指示，等到了终点后上方的quality会减少，而从此时职人的表情就很容易看出物品是否制作成功。如果制作成功，那么可按○键来提出成果要求，确认后会获得相应的物品。不过如果此时不提出成果要求，time槽会继续滚动，下一次到终点时仍然会判定是否制作成功，这样在多次循环后再提出成果要求，就有可能一次性获得多个对应的物品，这对于一些比较稀少出现的物品来说是相当重要的。当然，每次time槽到终点的同时也会付出cost值的金钱，多次循环就会多次付出，在后期消耗也是相当可观的。如果在制作时按×键，可以选择中断制作，注意这样是得不到物品的，如果一直不提出成果要求，等到quality槽消耗完毕的话，无论期间内成功多少次，也会什么都得不到。此外，由于每项物品都有20个的数量限制，如果制作得超过这一限制也只能获得20个。

制作出新物品后，可以在菜单中选择“发明情报”进行特许申请，申请时会给出物品的评价。另外在申请的5分钟之后，商店中能购买到此物品，但是数量有限，总共能购买的数量只有（100－评价）个，一些高评价的物品在商店也是买不到几个的……特许申请的好处是购买申请过的物品价格仅仅是普通情况的20%，而且不仅仅是自己制作，在宝箱中获得的能够制作出的物品（例如パラライチェック）也是可以进行特许申请的，不要错过哦！

不仅仅是自己制作的物品申请后能够在商店中出售，即使是未加入的职人自己创作的物品，在一定时间后也可以在商店中买到，当然数量也有同样限制，同时也没有价格优惠了。另外在发明情报中还可以看到申请过的物品、职人情报等各种相关情报，其中情报参照中的大陆地图更是在一定程度上弥补了游戏缺少世界地图的不足，而在职人情报中可以查看每个职人的cost和time修正情况。

那么物品制作的成功率是如何计算的呢？其实并不复杂：

物品制作成功率＝参与制作的职人的LV之和＋20（有提升成功率的物品时）－评价

因此要想制作评价高的物品（例如バトルブーツ、スキルブック“クイックチャージ”），先同高等级的职人结成契约是非常必要的，同时制作的人数增加、尽量选择等级高的职人也是提高成功率的有效途经。

而制作物品时显示cost决定着对应的物品，其计算公式如下：

cost＝基本cost×（职人cost修正＋100＋r）%

其中基本cost为物品的固有值，基本为商店正常售价的1/10，如果是特许申请过的物品，则为1/2；r为随机数，具体为 5～5中的随机一个整数。也就是说，职人确定后，cost会随着r取 5到5之间的整数（例如1或者－2）而在11个数值之间波动。

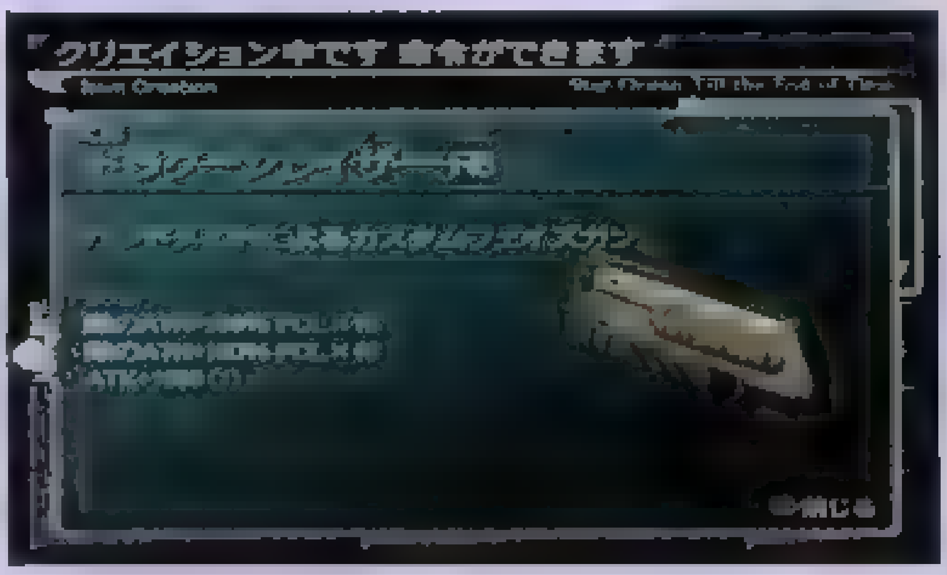
还是举个实际例子来说明以上公式吧，执笔的职人选择贤者オースマン（LV73）、フェイト（LV34）、ノッペリン伯爵（LV44，cost＋40%），要制作评价为99、基础cost为1500的スキルブック“Gutsエクステンド”，则结果为：

成功率＝73＋34＋44＋20－99＝72

cost＝1500×（40＋100＋r）%＝2100＋15×r，取r依次为－5～5之间的整数，则cost＝2025、2040、2055、2070、2085、2100、2115、2130、2145、2160、2175，这些数值都能对应做出基础cost为1500的物品。

指定改造　DIRECTORS CUT

在进行物品制作时，如果将光标移到PLAN处选择确定，会发现有另外一个选项：指定改造（レシピ指定）。比起创作新物品，指定改造的作用也毫不逊色。可以注意到，不少物品附加能力后面带有（），例如“移动速度＋5%(1)”，这就是可以指定改造的对象。（）中的数字是表示改造后可能的结果，1表示只有一种结果，而2则表示有两种可能出现的结果。例如“ATK DEF＋5%(1)”指定改造后就只有一种结果“ATK DEF＋10%(1)”；而“防御力1/2(2)”指定改造后则会随机出现消除或者“攻击力1/2(2)”两种结果。不仅仅是饰品需要指定改造来强化，其他物品也不例外，例如リザレクトボトル效果为“行动不能回复　HP、MP は 60% まで回复（2）”，两次指定改造后效果强化为“行动不能回复　HP、MP 全回复”，实用程度进一步增加；“INT+500(1)”则可强化成“INT+1000”，效果也有明显增加。注意进行指定改造是要消耗相应的素材的，要及时补充。另外指定改造成功后会自动停止，无须一直在旁边看着。下面我们给出一些常见的可改造附加能力，以供参考。



Factor一览

移动速度30%低下(1)	(消除)	魔剑レヴァンテイン
移动速度＋5%(1)	移动速度＋10%(1)	ヘイストリング
移动速度＋10%(1)	移动速度＋20%(1)	"移动速度＋5%(1)"改造
移动速度＋20%(1)	移动速度＋30%	"移动速度＋10%(1)"改造
嫌な予感がする(1)	(消除)	デスブリンガー
风属性攻击でダメージの1/20 HP回复(2)	1、火属性攻击でダメージの1/10 MP回复(2) 2、火属性攻击でダメージの1/10 MP回复(2)增加	"地属性攻击でダメージの1/20 HP回复(2)"改造
风属性攻击でダメージの1/10 MP回复(2)	1、火属性攻击でダメージの1/20 HP回复(2) 2、ATK、HIT+10%增加	"地属性攻击でダメージの1/10 MP回复(2)"改造
风属性咒纹ダメージ＋30%(1)	风属性咒纹ダメージ＋50%	ウィンドリング
气绝确率を10%减少(CAには无效)(1)	气绝确率を30%减少(CAには无效)(1)	イエロータリスマン
气绝确率を30%减少(CAには无效)(1)	气绝确率を50%减少(CAには无效)	"气绝确率を10%减少(CAには无效)(1)"改造
气绝时间1/2 ただしCAには无效(1)	气绝しない　ただしCAには无效	ピヨハン
攻击时 时々自分に…(2)	1、攻击时 敌に落雷が发生 2、(消除)	ドリルヘルム
攻击力1/2(2)	1、防御力1/2(2) 2、(消除)	クロスヘルム
行动不能から复活 破坏确率100%(1)	行动不能から复活 破坏确率70%(1)	リバースドール
行动不能から复活 破坏确率70%(1)	行动不能から复活 破坏确率40%	"行动不能から复活 破坏确率100%(1)"改造
行动不能时にGutsで生き残る：成功确率20%(1)	行动不能时にGutsで生き残る：成功确率30%(1)	グリーンタリスマン
行动不能时にGutsで生き残る：成功确率30%(1)	行动不能时にGutsで生き残る：成功确率50%	グリーンタリスマン改造后
コマンド入力で…？(1)	コマンド入力で…？!	うさみみの圣杯
取得经验值－90%(1)	(消除)	魔剑レヴァンテイン
取得经验值－50%(2)	1、取得经验值－90%(1) 2、(消除)	ヴァローガントレット／ドラグーンレイザー
取得经验值＋10%(1)	取得经验值＋20%	ラ　ニングリング
消费Gutsが…(1)	(消除)	デスブリンガー
咒纹ダメージ分MP回复 破坏确率30%(1)	咒纹ダメージ分HP回复 破坏确率20%	リフレクトエンブレム
咒纹ダメ　ジを1/5 破坏确率30%(1)	咒纹ダメージを1/10 破坏确率30%(1)	レジストエンブレム
咒纹ダメージを1/10 破坏确率30%(1)	咒纹ダメージを1/10 破坏确率15%(1)	"咒纹ダメージを1/5 破坏确率30%(1)"改造
咒纹ダメ　ジを1/10 破坏确率15%	(レシピ指定不可)	"咒纹ダメ・ジを1/10 破坏确率30%(1)"改造
战斗中一定时间每にMP3%回复(1)	1、战斗中一定时间每にMP6%回复	メンタルリング
战斗中MPが一定时间每に　1(1)	(消除)	魔剑レヴァンテイン／クロスヘルム
ダメ　ジ20%OFF 破坏确率20%(1)	ダメージ20%OFF 破坏确率10%(1)	守りネコ
ダメ　ジ20%OFF 破坏确率10%(1)	ダメージ20%OFF 破坏确率5%(1)	"ダメージ20%OFF 破坏确率20%(1)"改造
地属性攻击でダメージの1/20 HP回复(2)	1、风属性攻击でダメージの1/20 HP回复(2) 2、风属性攻击でダメージの1/20 HP回复(2)增加	"水属性攻击でダメージの1/20 HP回复(2)"改造
地属性攻击でダメージの1/10 MP回复(2)	1、风属性攻击でダメージの1/10 MP回复(2) 2、风属性攻击でダメージの1/10 MP回复(2)增加	"水属性攻击でダメージの1/10 MP回复(2)"改造
地属性咒纹ダメージ＋30%(1)	地属性咒纹ダメージ＋50%	アースリング
通常攻击判定が1增加(1)	通常攻击判定が2增加	地の小妖精／ブラウニー
敌のATK＋30%(2)	1、(消除) 2、敌のATK＋30% FOL×3(1)	魔剑レヴァンテイン／クロスヘルム／ドラグーンレイザー
敌のATK＋30% FOL×3(1)	敌のATK＋50% FOL×5(1)	"敌のATK＋30%(2)"改造
敌のATK＋50% FOL×5(1)	敌のATK＋100% FOL×10(1)	"敌のATK＋30% FOL×3(1)"改造
敌のDEF×5(1)	1、(消除)	魔剑レヴァンテイン／ドラグーンレイザー
咒われてる气がする(1)	(消除)	デスブリンガ
破坏确率1%(3)	(增加)	"破坏确率10%"改造
破坏确率5%(1)	(消除)	ヴァローガントレット
破坏确率10%(2)	1、破坏确率1%(1) 2、破坏确率1%(1)增加	"破坏确率50%"改造／ホーリィシンボル
破坏确率20%(1)	(消除)	"破坏确率30%"改造
破坏确率30%(2)	1、(消除) 2、破坏确率20%(1)	各属性の上级精灵
破坏确率50%(2)	1、破坏确率10%(2) 2、破坏确率10%(2)增加	各属性のホムンクルス
ヒートアップゲージ增加量＋1(1)	ヒートアップゲージ增加量＋2(1)	ヒートアップリング
ヒートアップゲージ增加量＋2(1)	ヒートアップゲージ增加量＋3(1)	"ヒートアップゲージ增加量＋1(1)"改造
ヒートアップゲージ增加量＋3(1)	ヒートアップゲージ增加量＋4(1)	"ヒートアップゲージ增加量＋2(1)"改造
ヒートアップゲージ增加量＋4(1)	ヒートアップゲージ增加量＋5	"ヒートアップゲ-ジ增加量＋3(1)"改造
火属性攻击でダメージの1/20 HP回复(2)	1、水属性攻击でダメージの1/20 HP回复(2) 2、水属性攻击でダメージの1/20 HP回复(2)增加	"风属性攻击でダメージの1/10 MP回复(2)"改造／ホーリィシンボル／ブレイズシンボル
火属性攻击でダメージの1/10 MP回复(2)	1、水属性攻击でダメージの1/10 MP回复(2) 2、水属性攻击でダメージの1/10 MP回复(2)增加	"风属性攻击でダメージの1/20 HP回复(2)"改造／ホーリィシンボル
火属性咒纹ダメ　ジ＋30%(1)	火属性咒纹ダメージ＋50%	フレアリング

	指定改造后	拥有这项附加能力的部分物品
物理ダメージを1/5 破坏确率30%(1)	物理ダメージを1/10 破坏确率30%(1)	シ ルドエンブレム
物理ダメージを1/10 破坏确率30%(1)	物理ダメージを1/10 破坏确率15%(1)	"物理ダメージを1/5 破坏确率30%(1)"改造
プロテクトブレイク时 敌のGuts减少量+5(1)	プロテクトブレイク时 敌のGuts减少量+10(1)	イクリプスリング
プロテクトブレイク时 敌のGuts减少量+10(1)	プロテクトブレイク时 敌のGuts减少量+20	"プロテクトブレイク时 敌のGuts减少量+5(1)"改造
プロテクトブレイク时 敌のGuts减少量+20	(レシピ指定不可)	"プロテクトブレイク时 敌のGuts减少量+10(1)"改造
防御力1/2(2)	1、(消除) 2、攻击力1/2(2)	ヴァローガントレット
水属性攻击でダメージの1/20 HP回复(2)	1、地属性攻击でダメージの1/20 HP回复(2) 2、地属性攻击でダメ ジの1/20 HP回复(2)增加	"火属性攻击でダメージの1/20 HP回复(2)"改造/ホーリィシンボル
水属性攻击でダメージの1/10 MP回复(2)	1、地攻击属性でダメージの1/10 MP回复(2) 2、地攻击属性でダメージの1/10 MP回复(2)增加	"火属性攻击でダメージの1/10 MP回复(2)"改造/ホーリィシンボル
水属性咒纹ダメージ+30%(1)	水属性咒纹ダメージ+50%	アクアリング
无敌状态になるが常に气绝している(2)	1、无敌で气绝状态になるが时々行动可能になる(1) 2、(消除)	ルナティックリング
无敌で气绝状态になるが时々行动可能になる(1)	(消除)	"无敌状态になるが常に气绝している(2)"改造
レトロヒールの效果×2 回复速度100%(1)	レトロヒールの效果×3 回复速度130%(1)	ヒールリング
レトロヒールの效果×3 回复速度130%(1)	レトロヒールの效果×4 回复速度150%	"レトロヒールの效果×2 回复速度100%(1)"改造
ATK上升+10%(1)	ATK上升+30%(1)	アタックピアス
ATK+5(1)	(增加)	食物等合成、アイアン
ATK+20(1)	(增加)	护身刀、ルビー
ATK+50(1)	(增加)	クリスタル
ATK+100(1)	(增加)	ダマスカス
ATK+200(1)	(增加)	レイヴンガントレット、ミスリル
ATK+500(1)	(增加)	圣剑ファーウエル、オリハルコン
ATK+1000(1)	(增加)	斗技秘传书/神器エーテルフローズン
ATK DEF+5%(1)	ATK DEF+10%(1)	バトルブーツ
ATK DEF+10%(1)	ATK DEF+30%(1)	"ATK DEF+5%(1)"改造
DEF+5(1)	(增加)	下级防具
DEF+10(1)	(增加)	中级防具
DEF+20(1)	(增加)	上级防具
DEF+50(1)	(增加)	ダイヤモンド
DEF+100(1)	(增加)	レインボーダイヤ
Guts消费量-1(1)	Guts消费量-2(1)	エナジ リング
Guts消费量-2(1)	Guts消费量-3	"Guts消费量-1(1)"改造
HIT+10(1)	(增える)	食べ物とか合成
HPダメージを10%で0にする(1)	HPダメージを20%で0にする(1)	ブル-タリスマン
HPダメージを20%で0にする(1)	HPダメージを30%で0にする	"HPダメージを10%で0にする(1)"改造
INT+500 (1)	INT+1000	ダーククリスタル
INTが10%上升(1)	INTが20%上升(1)	マジックバングル
INTが20%上升(1)	INTが30%上升	"INTが10%上升(1)"改造
INT上升+10%(1)	INT上升+20%(1)	マジックバングル
INT上升+20%(1)	INT上升+30%(1)	"INT上升+10%(1)"改造
MAX HP-30%(1)	(消除)	ヴァローガントレット/クロスヘルム
MAX HP上升+10%(1)	MAX HP上升+20%	ルナタリスマン
MAX MP上升+10%(1)	MAX MP上升+20%	スタータリスマン
MPダメージを10%で0にする(1)	MPダメージを20%で0にする(1)	レッドタリスマン
MPダメージを20%で0にする(1)	MPダメージを30%で0にする(1)	"MPダメージを10%で0にする(1)"改造
バトルスキルHP消费量-20%(1)	バトルスキルHP消费量-30%(1)	フェアリィリング
バトルスキルHP消费量-30%(1)	バトルスキルHP消费量-40%(1)	"バトルスキルHP消费量-20%(1)"改造
バトルスキルHP消费量-40%(1)	バトルスキルHP消费量-50%(1)	"バトルスキルHP消费量-30%(1)"改造
バトルスキルMP消费量-20%(1)	バトルスキルMP消费量-30%(1)	エメラルドリング
バトルスキルMP消费量-30%(1)	バトルスキルMP消费量-40%(1)	フェアリィピアス、"バトルスキルMP消费量-20%(1)"改造
バトルスキルMP消费量-40%(1)	バトルスキルMP消费量-50%(1)	"バトルスキルMP消费量-30%(1)"改造

6 常用制作物品推荐 DIRECTOR'S CUT

1. 细工（重要性：★★★★★）

细工制作出来的物品有用的很多，除了常用的バトルブーツ、ラーニングリング外，增加HP最大值的ルナタリスマン、发动怒效果的バーサークシンボル作用也相当明显。另外由于《SO3DC》系统的改变，降低Guts消费的エナジーリング实用程度大幅增加；而アトラスリング没了"全员移动速度-50%"这个负面效果后用处也不少。还有值得一提的是ブレイズシンボル，由于3A纹章从属性吸收变成了半减，要对付蕾娜斯等隐藏BOSS的雷魔法，还是需要改造这个来获得风、地属性吸收的效果的。

物品名	基本COST	评价	效果
ヒ ルリング	300	80	レトルヒールの效果×2 回复速度100% (1)
フェアリィリング	600	80	バトルスキル消费量-20% (1)
ヘイストリング	1100	60	移动速度+5% (1)
ラ ニングリング	640	70	取得经验值10%アップ (1)
アトラスリング	305	99	ATK×2 Guts消费×2 (1)
アクアリング	900	40	水属性ダメージ+30% (1) 水属性防御(ダメージ半减)
フレアリング	900	40	火属性ダメ-ジ+30% (1) 火属性防御(ダメ ジ半减)
ア スリング	900	40	地属性ダメ ジ+30% (1) 地属性防御(ダメージ半减)
ウィンドリング	900	40	风属性ダメ ジ+30% (1) 风属性防御(ダメ ジ半减)

物品名	基本COST	评价	效果
メンタルリング	220	80	战斗中一定时间每にMP3%回复 (2)
フェアリィピアス	1600	80	バトルスキルMP消费量-30% (1)
アタックピアス	220	40	ATK上升+10% (1)
エメラルドリング	600	90	バトルスキルMP消费量-20% (1)
エナジーリング	700	70	Guts消费量-1(1)
マジックバングル	300	20	INT+10%上升 (1) INTが10%上升 (1)
サドンデスチェック	601	60	"即死"を100%防止
愈しネコ	241	2	契约道具
スタ-ネックレス	4100	80	咏唱时间1/2
エルヴンブーツ	1020	60	Guts消费量-1 移动速度+5%
シ ブスブーツ	6700	99	AGL+10% 移动速度+2%
バトルブーツ	2480	99	ATK DEF+5% (1)
ルナタリスマン	320	70	MAX HP上升+10% (1)
スタータリスマン	320	70	MAX MP上升+10% (1)
パラライチェック	600	50	マヒ无效
ストーンチェック	700	50	石化无效
フロ-ズンチェック	800	50	冻结无效
バーサ クシンボル	490	70	战斗中常に怒り状态 ただし防御1/2
ブレイズシンボル	380	30	火属性ダメージの1/20 HP回复 (2)
ホ リィシンボル	1370	98	火・水属性ダメージの1/20 HP回复 (2) 火・水属性ダメージの1/10 MP回复 (2) 破坏确率10% (2)
フィートクレスト	170	20	ATK、HIT+10%

2. 执笔（重要性：★★★★☆）

执笔在《SO3DC》中效果有所削弱，所有属性吸收的物品都无法制作了，不过由于能做出很多技能，其重要性仍然是不言而喻的。另外由于CancelBonus系统，スキルブック"Gutsエクステンド"的作用相当明显，而スキルブック"ゲットアイテム"可是获得3个ヴァルキリガ ブ等究级装备所不可缺少的哦！

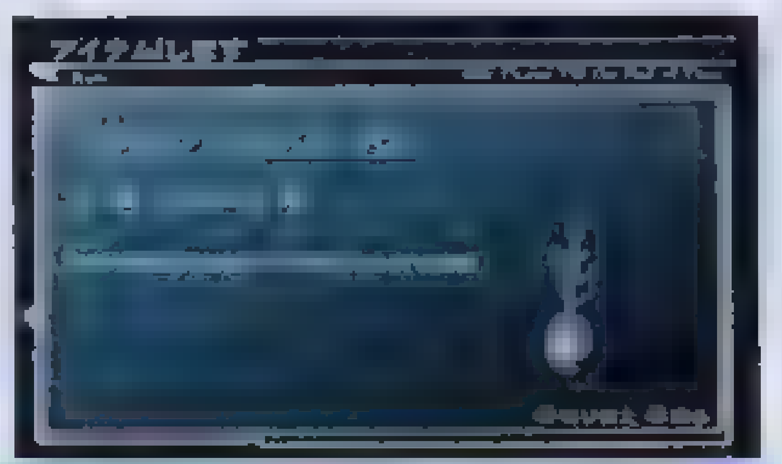
物品名	基本COST	评价	效果
スキルブック"ドレイン"	1500	60	一定几率敌人的Guts大幅度低下
スキルブック"ゲットアイテム"	1500	60	敌倒地时有可能掉下物品
スキルブック"スタミナア ブ"	1500	60	Guts的减少值降低30%，效果随时发生
スキルブック"ダブルアップ"	1500	90	HP、MP伤害上升30%、效果随时发生
スキルブック"MPエクステンド"	1500	99	MP上升40%、索菲娅、安德列专用
スキルブック"クイックチャージ"	1500	100	咏唱时间1/2、索菲娅、安德列专用
スキルブック"Gutsエクステンド"	1500	99	一定概率Guts一瞬间到100%，索菲娅、安德列不能学
スキルブック"ラッキースター"	1500	99	被攻击有可能会掉下星星，碰到同伴时会使得HITUP槽大幅度上升
スキルブック"修行"	1500	40	消费Guts3倍，经验值+40%
スキルブック"バランスC"	1500	40	设定保护HP或者MP，将HP伤害的1/7变换为MP伤害，或者将MP伤害的13倍变换成HP伤害。
スキルブック"キュアC"	1500	40	防御力下降，对异常状态抵抗力上升
专门狩奇怀疑书	5400	65	契约用道具

3. 炼金（重要性：★★★★☆）

炼金在前作就几乎是鸡肋，炼出来的物品基本是没用的……不过在《SO3DC》中效果则大幅提升，例如提升INT的ダーククリスタル、附加冻结效果的シェルサファイア，都是用来合成的大好材料；オリハルコン的ATK+500（1）在中后期可以发挥重要作用，毕竟斗技密传书只有一个。

物品名	基本COST	评价	效果
オリハルコン	5700	98	ATK+500（1） [illegible]
ミスリル	3070	90	ATK+200（1） 会心率+20 プロテクトブレイク时 敌のGuts减少量+10
レインボーダイヤ	3080	95	DEF+100（1） 火属性ダメージの1 20 HP回复（2） 地属性ダメ ジの1 20 HP回复（2）
ダーククリスタル	3700	95	INT+500（1） 攻击效果"混乱"
シェルサファイア	2300	90	攻击效果"冻结"
贤者の石	12	100	契约物品

4. 调合（重要性：★★★☆☆）



调合能制作出最好的战斗用回复药，リザレクトボトル和リザレクトミスト最好都要弄到20个并且尽量强化。帕菲出现后才能制作的"超スタンボム"系炸弹是气绝炸弹中威力最大的，也是对付隐藏BOSS所不可缺少的。

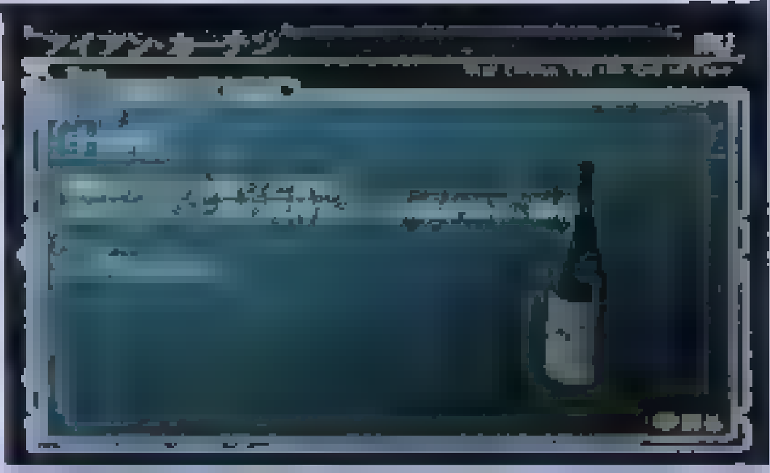
物品名	基本COST	评价	效果
リザレクトボトル	140	2	行动不能回复 HP MPは60%まで回复（2）
リザレクトミスト	210	10	行动不能全员回复 HP MPは30%まで回复（2）
マイトビ ズ	90	4	战斗中ATK20%上升（1）
若返り药（ニセモノ）	5	65	契约道具
幸福ホ ション	18	1	HP20回复 感情值-1（1）
狂战士ユニット	101	60	战斗中30秒间HP消费0で必杀技使用可能（1）
精神强化ユニ ト	101	60	战斗中30秒间HP消费0で纹章术使用可能（1）
超スタンボムR1型	121	40	敌にHPダメ ジ 敌を气绝させる
超スタンボンバ R1型	731	40	敌にMPダメージ 敌を气绝させる
超スタンボムRMP1型	121	40	敌にHPダメ ジ（超广范围） 敌を气绝させる
超スタンボンバ-RMP1型	731	40	敌にMPダメージ（超广范围） 敌を气绝させる
美白ユニット	1001	80	店头价格10%OFF（1）

5. 机械（重要性：★★☆☆☆）

机械制作的东西比较重要的仍然是气绝炸药，这种东西可是多多益善。（笑）另外能够全体回复90%HP的ミラクルヒールユニット也是相当实用的，值得一提的还有玛莉娅的武器制作和改造都是利用机械指令来进行的，而不是像其他人那样是用锻冶。

物品名	基本COST	评价	效果
ヒヨヒヨボム	35	15	敌を气绝
ミラクルヒ ルユニット	801	100	HP回复90%全体
超绝破坏ユニット	180	80	契约用道具
电磁スタンボム	91	50	敌にHPダメージ+气绝
电磁スタンボンバ・	211	60	敌にHPダメ ジ（广范围）+气绝
电磁スタンボムMP	91	50	敌にMPダメ ジ+气绝
电磁スタンボンバ-MP	211	60	敌にMPダメ ジ（广范围）+气绝
电击ハイブリッドボム	231	70	敌にHP+MPダメージ+气绝
电击ハイブリッドボンバ	431	80	敌にHP+MPダメ ジ（广范围）+气绝
ハトルスフィア	301	50	战斗收集用

6. 料理（重要性：★★☆☆☆）



料理能够制作大量的回复食品，但是除了十四岱之外都无法在战斗中使用，这在很大程度上限制了它的作用。这里推荐的是能大量回复MP的リシュブール和サンタデュック，而一堆评价99的料理效果多多，有空的话也可以多预备一些。

物品名	基本COST	评价	效果
リシュブ・ル	570	99	MP回复90%
サンタデュック	570	100	MP回复90%
ゴ ルデンカレ	63	65	契约用物品
醉迎	330	80	契约用物品

7. 锻冶（重要性：★★★☆☆）

锻冶主要是用来打造武器和防具的，不过武器用得最多的是每个人都能使用的通用武器レーザーウェポン，而个人本身数值最强的武器都是在隐藏迷宫中获得的，这就使得锻冶的作用大打折扣，倒是一些防具到后期都能发挥一定的效果。其实锻冶的最大作用，也就是用来强化合成后的武器了，这对游戏的影响还是相当大的，还是尽量找等级高的职人来进行吧

物品名	基本COST	评价	效果
アストラルア マ	4530	99	DEF+20(1) 石化无效 冻结无效 魔术师特殊攻击30%ご无效
エレメンタルフォース	6720	95	4属性半减
エルヴンクローク	3320	30	DEF+5(1) 风属性吸收

合成

之所以将合成放在最后来说，主要是因为它和前面的制作、强化等都有不少联系，需要先弄清楚哪些有用。合成是只能由自己的同伴来进行的，由于没有评价这一要素，在获得提升合成成功率的レザ ドフラスコ之后基本都会成功的。另一方面，合成也只能对武器进行，选择武器后再选择需要合成到武器上的物品（需要有附加能力），合成成功后附加的能力就在武器上了，当然用来合成的物品就会消失。进行合成时需要注意以下事项：

1. 选择的武器上附加的能力要少于8个。

2 一些料理和药品上的回复效果合成到武器上后会变为ATK+5（1）等能力。

3. ATK+1000（1）等能力指定改造后会增加，这些可不必重复合成。

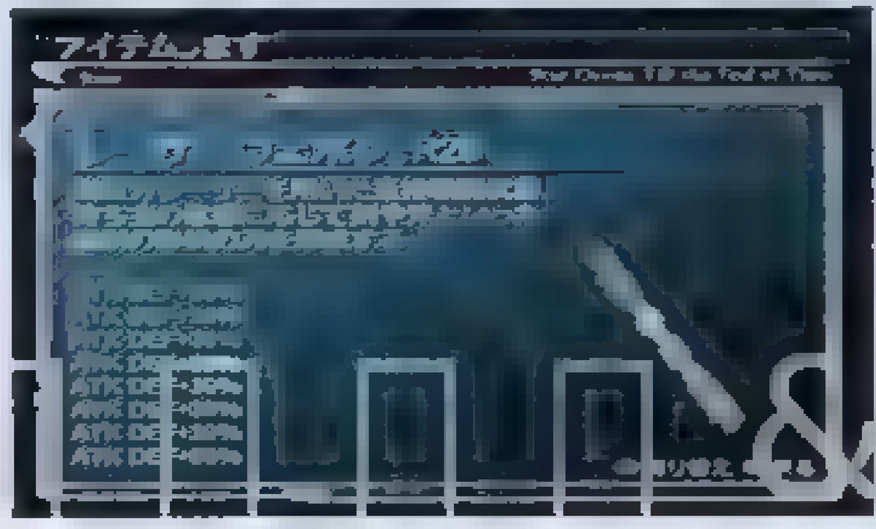
4 也可将未指定改造的バトルブ ツ等直接合成到武器上后再利用锻冶指定改造，这样的好处是能够一次指定改造多个附加能力。注意利用这点时最好不要先合成ATK+1000（1）等指定改造后会增加的能力，以免影响改造效果。

5 和指定改造一样，合成成功后会自动停止。

6 合成时如果用来合成的物品上有多个能力，那么时间槽完成 次（出现笑脸）就完成一次合成，也就是合成了第一个能力，接着再合成后面的。因此如果你只需要合成第一个能力的话，那么最好就在第一次出现笑脸后就直接提出成果要求，例如合成ダ-ククリスタル时。

由于《SO3DC》中合成素材可以通过打倒石窟寺院3层的敌人获得，因此大家大可尝试各种合成方案，例如强调攻防的8个ATK DEF+30%、强调牵制的4光弹发射+怒+Guts消费 3、强调持久的风、地回复+MP自动回复+必杀技消耗-50%+咏唱时间1/2、强调攻击力的ATK DEF+30%×4+ATK1000×3+怒、强调经验值增加的经验值+20%・5等等，可按照不同的需要和战术来自由组合。

以上介绍了物品制作的各方面的情况，想必大家现在对这一系统已经掌握了吧，那么就利用物品制作来使得战斗变得更加有趣和多样吧！顺便说一下，《SO3DC》中每样物品最多为20个，而同时拥有的物品也有上限，一些没用的东西还是尽早卖掉吧



▲最强武器之一！

▲练级、赚钱两不误。

文：纱迦

戦国無双 SENGOKU MUSOU

全任务出现方法（上）

研究中心 Research Center

上期《战国无双》的攻略已经基本上把游戏的方方面面都介绍过了，这次为大家献上的是全任务的研究。任务收集率是《战国无双》的特色之一，玩家所收集到的任务可以在“宝物库”中进行察看。全任务收集需要耗费大量的时间和精力，全部角色的任务收集率都达到100%后可以令电脑控制的角色换为隐藏服装，感觉似乎回报与投入有些不成正比。不过收集任务的过程本身充满乐趣，而且完成特定任务后还会引发一些特殊事件，因此还是值得的。限于篇幅，本文先放出8名角色的全任务解说，下期将会介绍剩下8位角色的任务。

战国无双	KOEI	ACT
PS2 战国无双	2004年2月11日	日版
[illegible]		
对应Dolby Pro Logic、硬盘		

说明：①由于要在无双演武模式中才能收集任务，故本文所提到任务出现方法如无特别说明均只针对无双演武模式；②文中提到的数字为任务编号；③括号中的上、下表示是上分支还是下分支；④任务的完成方法在游戏中会有提示，在“宝物库”中也可以查到，为节省篇幅只列出任务出现方法。

真田幸村之章

川中岛之战

编号	任务名称	出现条件
1	啄木鸟の嘴	本关开始后自动发生
2	本阵门还	1成功后
3	海津城防卫	1失败后
4	立つ鸟迹を浊さず	2成功后
5	力	3结束后
6	危机	2失败后

三方原之战

编号	任务名称	出现条件
1	それが若さか	本关开始后自动发生
2	唐の头に本多平八	4发生后德川家康到达本阵
3	沈む船から	1结束30秒钟之后且德川家康士气低下
4	高すぎた授业料	3成功（或3失败、或1结束4分钟之后）
5	刺客	将武田信玄的无双演武模式通关后，4发生后与德川家康、本多忠胜或大久保忠世开始战斗
6	本阵死守	武田信玄被暗杀后

长筱之战（上）

编号	任务名称	出现条件
1	长筱城攻略	本关开始后自动发生
2	鸢が鹰を生む	1结束2分钟之后（或1结束并进入设乐原1分钟之后）
3	长筱城の逆袭	1失败，奥平信昌健在，且2已结束
4	枪は铳より强し	2开始后，织田军、德川军进军开始时接近前田庆次或让前田庆次接近武田军本阵
5	弹雨を避けて	1、2、4成功，武田胜赖到达长筱城，且在4成功后击败服部半藏
6	苍い弹丸	4成功时服部半藏健在（或4发生前击败前田庆次而服部半藏健在，且织田军、德川军进军开始）

上田城防卫战（上）

编号	任务名称	出现条件
1	展开を许すな	本关开始后自动发生
2	诱导作战	1成功后
3	洪水を呼べ	2成功后
4	怒り	3成功后
5	暗杀者	1或2失败后
6	昌幸の危机	鸟居元忠侵入上田城内
7	矛先	真田信之侵入上田城内

大坂夏之阵（上）

编号	任务名称	出现条件
1	真田の退き兵	本关开始后自动发生
2	桑山鸣动して鼠一匹	1成功30秒钟之后或1失败后
3	人は信じあえず	2成功15秒钟之后
4	信赖に应える者	3成功30秒钟之后
5	觉悟とは	（详见备注）
6	本能を凌驾する魂のことなり	1、2、3、4成功后进入德川军本阵北边的任意一个营
7	烧け石に水	2失败60秒钟之后
8	传说の大作战	3失败20秒钟之后，且明石全登、本多忠政健在

觉悟とは的出现条件很多，共有6种：①4成功60秒钟之后；②4失败；③7成功；④7失败且已击败伊达政宗；⑤8成功；⑥8失败且已击败伊达政宗。

长筱之战（下）

编号	任务名称	出现条件
1	诱いの手を断ち切れ	本关开始后自动发生
2	背后	1成功后
3	牙を剥く猛虎	2成功后（或2开始4分钟之后）
4	雨と弹雨と	1、2、3成功且在1成功后、3开始前击败明智光秀
5	真打登场	4开始后接近织田军本阵
6	力技	1、2、3中任一任务失败
7	虎たちは魔王を狙う	4、5、6成功后

安土城攻略战（下）

编号	任务名称	出现条件
1	安土炎上	本关开始后自动发生
2	巨大城门を攻めろ	1成功或失败后
3	袋の中の虎	2结束后，当女忍者健在时，全门关闭一定时间（或在被关的大门前靠近女忍者）
4	格兵器对竹枪	本关开始后在一定时间内从西门突入
5	先锋、幼女	在第2层遭遇阿市
6	次锋、怪力	在第4层遭遇前田庆次
7	副将、小姓	在第5层遭遇森兰丸
8	大将、魔王	在天守阁与织田信长交手

山崎之战（下）

编号	任务名称	出现条件
1	[illegible]	本关开始后自动发生
2	花道を断て	前田庆次健在时，1或5成功（或1失败后到5发生前击败丹羽长秀和柴田胜家）
3	雾中を驱ける	大雾还未消散前，2或6成功（或2失败后到6发生前击败前田庆次）
4	信长を探[illegible]	3成功后
5	挟击阻止	1失败，[illegible]
6	续、花道を断て	2失败，且前田庆次健在
7	洞窟からの刺客	羽柴秀吉接近北方洞窟的入口，且武田信玄在本阵中

©2004 KOEI Co.,Ltd. All rights reserved.

服部半藏之章

桶狭间之战

编号	任务名称	出现条件
1	飞翔	本关开始后自动发生
2	鸣海城夺取	1成功后且冈部元信健在
3	封锁	击败今川义元且还有残存的今川军诘所时发生
4	どさくさの危机	羽柴秀吉军来到德川家康驻守的砦前时
5	终幕	3成功且织田信长健在，若今川军武将无人被织田军击败时出现
6	全灭させよ！	今川军诘所全部被封，且有今川军武将被织田军击败时出现
7	影走り	1开始后

三方原之战

编号	任务名称	出现条件
1	巨星、煌く	本关开始后自动发生
2	鱼鳞	德川军全武将健在时，1成功30秒钟后发生（或1成功后服部半藏出现在三方原中央偏北处）
3	裁きの刃	1失败60秒钟之后（或2失败后）且泷川一益、佐久间信盛健在
4	飞影	（详见备注）
5	暗杀者	4成功后
6	鹰の归るべき场所	德川家康到达退却地点，且服部半藏不在附近
7	蜻蛉切り	4开始后本多忠胜健在
8	三河は我らのものなり	2成功后

飞影的发生条件很多，共有5种：①2失败后；②3结束后；③1失败75秒钟之后且3未发生；④1成功90秒钟之后且2、3未发生；⑤2未成功，且本关开始后经过1500秒钟。

[illegible]越神君伊势

编号	任务名称	出现条件
1	水先案内人	本关开始后自动发生
2	ひとりはみんなのため	穴山梅雪与明智秀满军接触
3	おびき寄せの阱	德川家康被关在伊势神宫中后
4	恭顺	神原康政健在且德川家康已从伊势神宫中脱出（或击败石川五右卫门）
5	里工作	德川家康进入右上方，且4成功（或神原康政已被打倒）
6	呼び声	酒井忠次健在，且明智光秀出现（或5结束后）
7	同志と共に	德川家康到达长太浦的码头，我方全员生存，且1、4、5、6成功，并打倒石川五右卫门

上田城潜入

编号	任务名称	出现条件
1	谍报活动	本关开始后自动发生
2	情报入手	1成功并进入第2层
3	自信が确信へ	2成功并进入第3层
4	越えられぬ壁	第4层遇到女忍者
5	默秘	1、2、3中任一任务失败并进入第5层

大坂夏之阵（上）

编号	任务名称	出现条件
1	真红の牙城	本关开始后自动发生
2	不屈の斗魂	1结束后
3	真田忍军	2开始且幸村与半藏的对话结束后
4	狮子、咆哮す	2成功后再完成3
5	危机一发	2失败且“丰臣势的突击”事件发生后
6	忍道不觉悟	在第2层遇到女忍者
7	惑计	在第2层遇到丰臣秀赖
8	真の忍び	在第3层遇到女忍者
9	诡计	在第4层遇到丰臣秀赖

大坂城潜入（下）

1	五右卫门焦る	在第1层遇到五右卫门
2	忍者の心得	在第2层遇到女忍者
3	拔け忍の末路	1失败且2成功时到达第3层
4	再挑战	1成功且2失败时到达第3层
5	忍者顶上决战	1、2失败时到达第3层
6	光か影か	到达第4层
7	暗へ……	到达第5层

阿市之章

桶狭间之战

编号	任务名称	出现条件
1	搅乱战	本关开始后自动发生
2	斥候秀吉	1成功后
3	电击战	2成功后
4	岚呼ぶ稻妻に	3开始后织田信长或玩家进入东北部的山道
5	旧友よ	4成功后
6	全てを我が手に	3结束后
7	东海一の弓取り	2失败后
8	影よりも速く	7开始后击败包括德川家康在内的5名今川军武将，且玩家位于地图西部

稻叶山城攻略战

编号	任务名称	出现条件
1	垒堡一夜城	本关开始后自动发生
2	木材を夺え	本关开始后自动发生
3	砦を越えろ！	本关开始后经过3分钟
4	工作发觉	1、2成功且羽柴秀吉已经将东西材木库的木材运走
5	无谋なる突击	“墨俣一夜城”事件之后
6	茨の道を行く	“墨俣一夜城”事件失败
7	才气焕发	在第1层遭遇森兰丸
8	埋伏の阵	在城外战未打败竹中半兵卫，之后在城内第2层遭遇竹中半兵卫
9	固い男	在第3层遭遇明智光秀
10	蝮のやり方	到达第4层

姊川之战

编号	任务名称	出现条件
1	迎击！	本关开始后自动发生
2	踊る庆次	1结束后
3	お义姊さまの道	2结束后前往地图右下方找到浓姬
4	美浓三人众	3结束后
5	兄と妹	1、2、3、4成功且之前未接触织田信长

安土城潜入（上）

编号	任务名称	出现条件
1	美浓三人众	在第1层遭遇美浓三人众
2	三人寄れば文殊の知惠？	1成功后在第3层遭遇美浓三人众
3	三人寄れば文殊の知惠！	1失败后在第3层遭遇美浓三人众
4	华のない喧哗	在第5层遭遇前田庆次
5	神样！お兄样！光秀样？	在天守阁遭遇明智光秀

本能寺之变（上）

编号	任务名称	出现条件
1	火の用心	本关开始后自动发生
2	兄妹	1结束后
3	拾てられぬ命	森兰丸的体力或士气低下时
4	お兄样とお义姊さま	2未失败时浓姬的体力或士气低下
5	血斗	2失败后
6	群のたつみ鹿ぞ住む	2或5成功后
7	鬼门	6失败后
8	清算	6或7成功后

安土城攻略战（下）

编号	任务名称	出现条件
1	巨大城门突破	玩家进入敌阵正前方大门
2	广场制压	浅井长政军或玩家进入巨大城门内的广场
3	三人揃えば……	浅井长政军或玩家进入美浓三人众的辖区

4	铁炮队歼灭作战	浅井长政军或玩家进入羽柴军铁炮队的辖区
5	勘违い	4失败后或4开始后与羽柴秀吉遭遇
6	威压	4成功或5失败后
7	盾となる	浅井长政军或玩家与森兰丸开始战斗
8	浅井军の天下か	5成功后浅井长政军或玩家进入织田信长的本阵
9	お市の胜利か	7成功后浅井长政军或玩家进入织田信长的本阵
10	开幕战	城内战开始后
11	身を呈して	在第3层遭遇森兰丸
12	空气の读めぬ猿一匹	在第5层遭遇羽柴秀吉
13	兄弟对决最终战	在天守阁遭遇织田信长

本能寺之战（下）

编号	任务名称	出现条件
1	光秀の野望	本关开始后自动发生
2	长政の[illegible]	1成功后
3	焦り	1失败后
4	横恋慕	2成功后
5	猿と狸の化かし合い	2失败后
6	[illegible]を生み出しても	3成功后
7	天下 すくみ[illegible]	3失败后
8	取らぬ狸の	4或6开始3分钟之后
9	やらせない	满足击败德川家康1分钟之后，且市不在本能寺南部的情况下，4和8或6和8或5或7成功均可
10	さようなら、ありがと、义姉样	9成功后或本能寺本堂南门打开

上杉谦信之章

川中岛之战

编号	任务名称	出现条件
1	これは啄木鸟だ!	本关开始后自动发生
2	海津城制压	本关开始后自动发生
3	战国一の名胜负	1成功后
4	啄木鸟を落とす	3失败后（或3成功后真田幸村到达八幡原）
5	お祈り败はの	2成功后（或3成功后7开始）
6	行くことは流れのごとし	3、4、5成功后（或3开始后击败真田幸村）
7	挟击	1、2失败且真田幸村、武田信廉、柿崎景家、甘粕景继健在
8	一矢报いん	7未发生，且4、5失败

小田原城潜入

编号	任务名称	出现条件
1	存じません	在第2层遭遇女忍者
2	时间稼ぎ	1成功后，在第4层遭遇真田幸村
3	思わせぶり	1失败或未发生时在第4层遭遇真田幸村和女忍者
4	后の祭り	到达第5层

上田城攻略战

编号	任务名称	出现条件
1	真田のせがれ	本关开始后自动发生
2	影武者	1成功后
3	幻影	1失败后
4	幻惑	2失败后
5	本阵挟击!	2成功后
6	追い讨ち!	3、4成功后
7	そこか! 宿敌	5、6成功后
8	城内决战!	7成功后将除真田昌幸外的敌将全灭
9	二つ指突いて	在第1层遭遇女忍者
10	真田の兄	在第1层遭遇真田信之
11	真田の弟	在第2层遭遇真田幸村
12	兄弟仁义	在第5层遭遇真田幸村和女忍者
13	真田の父	在天守阁遭遇真田昌幸

岐阜城攻略战

编号	任务名称	出现条件
1	鬼柴田、猪柴田	本关开始后自动发生
2	天に梯子をかけるが如く	1成功后
3	墨呈城を落とせ!	1失败后（或在1开始前击败柴田胜家）
4	正面突破!	2或3成功后且己方无人败走
5	左方展开	2或3成功后
6	西の猛者	2或3失败后
7	东の策士	2或3失败后
8	神と魔王	4或5成功后
9	相手にならず	6成功后
10	城内制压!	7失败后
11	扫讨战!	7、8、9中任一任务成功后（或7开始前击败织田信长）
12	第1层威压	4成功后进入第1层
13	第2层威压	4成功后进入第2层
14	第3层威压	4成功后进入第3层
15	第4层威压	4成功后进入第4层

川中岛宿命战（上）

编号	任务名称	出现条件
1	八幡原主导权	本关开始后自动发生
2	海津城攻击	本关开始后自动发生
3	妻女山防卫	1或2成功后（或本关开始后经过一定时间）
4	善光寺防卫	1成功后
5	夺还阻止	2成功后
6	一时撤退	4或5结束后经过一定时间
7	最后の战骑突入	6成功后
8	茶臼山攻击	3和4成功后（或3和5成功后）

姊川之战（下）

编号	任务名称	出现条件
1	决战开始	本关开始后自动发生
2	波状攻击	本关开始后自动发生
3	疾きこと风の如し	本关开始后自动发生
4	徐かなること林の如し	未侵入武田本阵时，1～3中的任意2个终了后（或本关开始后经过5分钟）
5	侵掠すること火の如し	4成功且玩家侵入武田本阵
6	动かざること山の如し	5成功后

明智光秀之章

稻叶山城防卫战

编号	任务名称	出现条件
1	圣城，稻叶山	本关开始后自动发生
2	木材が狙われる	天梯车及蜂贺小六到达木材库
3	决意	“墨俣一夜城”事件发生后
4	实力主义	3成功后，与浓姬开始战斗
5	竹中半兵卫谋反	1、2成功后，在竹中半兵卫健在的情况下完成3

伊势长岛歼灭战

编号	任务名称	出现条件
1	火计准备	本关开始后自动发生
2	炮击准备	本关开始后经过2分钟（或九鬼嘉隆队仅剩3人）
3	再生の炎	1成功后
4	火计工作	1失败后
5	砦制压指令	3或4失败后
6	降伏の使者	3、4、5中任一任务成功后（或3、4失败后）
7	命は力なんだ	6结束且服部友贞健在时
8	民を逃がせ	6结束后

本能寺之变

编号	任务名称	出现条件
1	さよならを教えて	本关开始后自动发生
2	桔梗と炎	明智光秀与兰丸的距离在30米之内
3	死者との约束	明智光秀与浓姬的距离在15米之内
4	无垢は罪か	明智光秀与[illegible]的距离在[illegible]5米之内
5	相克	明智光秀与织田信长的距离在20米之内

山崎之战（上）

编号	任务名称	出现条件
1	天王山门闭锁	本关开始后自动发生
2	松田军救出	1结束且中川清秀或高山重友健在
3	天王山を制する者は	2结束后（或1结束后经过一定时间且2未发生，天王山顶还有敌军存在）
4	援军合流阻止	本关开始后经过5分钟
5	大虎	3成功且前田军与阿闭军开始战斗
6	战に非ず	4成功后
7	洞窟を抜けろ	任务3结束前玩家进入北面的洞窟
8	猿知惠见破り	在3已失败、6还未结束，且黑田官兵卫健在时，津田信春进入北部中央地区

岐阜城潜入（上）

编号	任务名称	出现条件
1	忍ばない者	进入第1层的大广间
2	亲玉	1结束后
3	美しき获物たち	在第2层遭遇杂贺孙市
4	不法侵入	在第3层遭遇石川五右卫门
5	信念	在天守阁遭遇森兰丸

安土城防卫战（下）

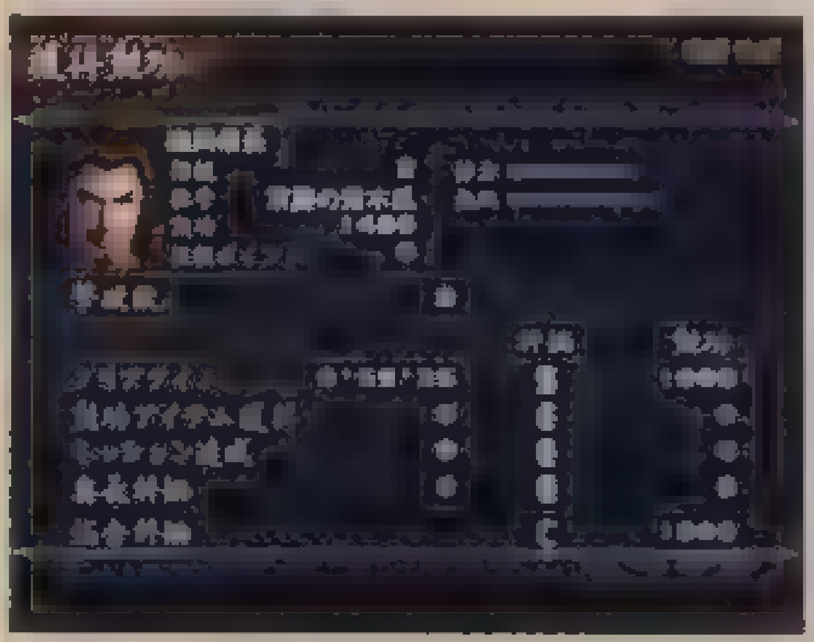
编号	任务名称	出现条件
1	炎を止めろ	最初的火计发生后
2	火の手が伸びる	羽柴秀吉进入地图左中央
3	突破予告	柴田胜家进入地图正中央
4	羽柴を水际で止めろ	明智茂朝与羽柴秀吉或前田利家或丹羽长秀开始战斗
5	柴田を水际で止めろ	柴田胜家、蜂须贺小六、佐久间信盛中任一人健在（或斋藤利三败走）
6	飞んで火にいる	玩家进入右下方的巨大门中
7	圣域无し	1失败经过2分半钟之后，泷川一益或织田信忠健在
8	魔王の进击	击败3名以上的敌将

山崎之战（下）

编号	任务名称	出现条件
1	东门を守れ	本关开始后自动发生
2	西门を守れ	本关开始后自动发生
3	暗に蠢く者	玩家进入北面的洞窟
4	仇敌	1成功后经过一定时间，且阿闭贞征健在
5	理性	1成功后，明智光秀距离森兰丸10米之内
6	信长自ら进む	明智茂朝健在时2成功，或本关开始后经过10分钟（或阿闭贞征败走）

戦国無双 小知识

织田信长2~4级的称号是常胜的紫木瓜，由于信长年轻时有个外号叫“尾张的大傻瓜”，也许大家都会把这个“紫木瓜”当成是“傻瓜”的意思吧？其实这个紫木瓜指的是织田瓜。织田瓜是一种蔷薇科植物，和木瓜差不多。从织田信长的祖先开始，织田家的家纹就是织田瓜了。



家纹是战国时期名门的象征，武士的家纹会印制在战旗之上，随着它的主人一起冲锋陷阵。家纹在《战国无双》中的戏份也很重。在本能寺之变的过场动画中，森兰丸正是根据桔梗纹推断出明智光秀造反。而真田家的家纹六文钱也是相当有名的，在游戏中经常可以看到真田幸村提到。

杂贺孙市之章

伊势长岛歼灭战

编号	任务名称	出现条件
1	大筒	本关开始后自动发生
2	炮击	1失败后
3	护卫	火计事件发生后
4	退却	5成功后，或5失败后击败森兰丸，（或降伏拒否事件发生后）
5	确保	3成功后
6	信长狙击．序弹	4开始1分钟后，且至少有一队民死亡或退却

山崎挟击战

编号	任务名称	出现条件
1	西进扫讨战开始	本关开始后自动发生
2	信长狙击．初弹	1开始后
3	猛攻	1结束后
4	伏兵の名前は	3结束后
5	抵抗を止めよ、と秀吉は言う	4成功后
6	战う理由	4成功后

越前防卫战

编号	任务名称	出现条件
1	救いの主か破灭の使者か	本关开始后自动发生
2	光秀狙击	1结束后，玩家还未被明智光秀军发现（单打限定）
3	逃亡	2成功后
4	狩人か获物か	3开始20秒钟之后
5	影と跃れ	4开始后被服部半藏发现
6	信长狙击．贰弹	3和4（或3和5）成功
7	胜手に逃げろ	一向众撤退之后，6成功（或6失败但8成功）
8	才能	2失败（或4开始后被明智光秀军发现，或5失败）

京洛抵抗战

编号	任务名称	出现条件
1	前哨战	本关开始后自动发生
2	马鹿の一つ觉え	1成功后
3	信长狙击．参弹	2成功后
4	终幕への序曲	3开始后在本愿寺显如投降成功前完成狙击
5	さらば战いの日日	3开始后在本愿寺显如投降成功后出现

安土城潜入

编号	任务名称	出现条件
1	信长狙击．终弹	在第1层发现织田信长
2	今日の俺は冴えている	在第2层发现服部半藏
3	武士に非ず	在第3层遭遇阿市
4	战いの挽取	在第4层遭遇前田庆次
5	绅士たれ	在第5层遭遇浓姬

武田信玄之章

川中岛之战

编号	任务名称	出现条件
1	夜と雾の隅で	本关开始后自动发生
2	本阵防卫	1结束后
3	立つ鸟迹を浊さず	2成功后
4	形势变わらず	任务2失败

小田原城潜入

编号	任务名称	出现条件
1	影の恐怖	在第1层遭遇服部半藏
2	恐怖はふたたび	任务1失败后在第2层遭遇服部半藏
3	北の国から	在第3层遭遇伊达政宗
4	宿敌登场	[illegible]
5	人は石垣、人は城	到达第5层

长筱之战

编号	任务名称	出现条件
1	诱いの手を断ち切れ	本关开始后自动发生
2	背后	1成功后
3	牙を剥く猛虎	2成功后
4	策市の业	1、2、3成功后
5	真打登场	（详见备注）
6	力技	1、2、3中任一任务失败后
7	虎たちは魔王を狙う	4（或5和6）成功后

真打登场的出现条件共有3种：①1成功后到3开始前击败明智光秀，武田军突击开始并接近织田军本阵；②1、2、3成功后，武田军突击开始并接近织田军本阵；③6成功后接近织田军本阵。

安土城攻略战

编号	任务名称	出现条件
1	安土炎上	本关开始后自动发生
2	在るべき场所	1成功后明智光秀再次出现时（或1失败后靠近再次出现的明智光秀）
3	辉きを失った刃	2成功后
4	毗沙门天の试练	3成功后
5	首获り合战	2失败后上杉军出现时
6	先锋、幼女	在第2层遭遇阿市
7	次锋、怪力	在第4层遭遇前田庆次
8	副将、小姓	在第5层遭遇森兰丸
9	大将、魔王	到达第6层

山崎之战（上）

编号	任务名称	出现条件
1	突破口を开け	本关开始后自动发生
2	花道を断て	1成功后
3	雾中を驱ける	将天山顶附近的重要敌人全部打倒后
4	信长を探せ	4成功后
5	挟击阻止	1失败后
6	续，花道を断て	2失败后
7	洞窟からの刺客	羽柴秀吉自行接近天王山后
8	战いの美学	6失败后当上杉谦信突入织田本阵后

川中岛宿命战（下）

编号	任务名称	出现条件
1	牛に引かれて	本关开始后自动发生
2	龙の下の独眼龙	本关开始后自动发生
3	忍び寄る影	1或2成功后经过2分钟
4	独眼龙の快进击	1成功且2失败后
5	お参りは済ませたか?	1失败后上杉景胜出现时
6	北の最终兵器	1成功，但2、4失败
7	夜を蹴散らせ	3失败后
8	倾奇者出阵	任意2项任务完成后前田庆次出阵时
9	逆单骑突入	8成功后
10	最后の赌け	4、7成功后，在8完成前我方将领阵亡一定数量后发生

前田庆次之章

伊势长岛歼灭战

编号	任务名称	出现条件
1	火计准备	本关开始后自动发生
2	炮击准备	本关开始后经过2分钟（或九鬼嘉隆队仅剩3人）
3	再生の炎	1成功后
4	火计工作	1失败后
5	砦制压指令	3或4失败后
6	降伏の使者	3、4、5中任一任务成功后（或火计失败后将砦僧兵全部击破）
7	命は力なんだ	6结束且服部友贞健在时
8	民を逃がせ!	6结束后

长筱之战

编号	任务名称	出现条件
1	最前线	本关开始后自动发生
2	牵制	1成功后
3	混乱	2成功后
4	胜赖を追え	6或8成功后（或7失败后）
5	恐怖の蹄音	“不发”事件后（或6失败后）
6	马防栅	“革命的轰炮”事件发生后
7	若虎	3成功后（无双演武模式限定）
8	故乡へ帰るんだな	7成功后（或当玩家非前田庆次时3成功后）

“不发”事件是指在1、2、3开始后玩家如果越过马防栅的话，织田军火炮队就会因为前方有友军而无法发炮，导致马防栅崩溃。

“革命的轰炮”事件的发生条件是：1开始后制压右下方的诘所；1、2开始后，与内藤昌丰交战；1、2、3开始后，击破任一武田骑马军团长，或是茶臼山的诘所附近；3开始后经过5分钟。

京洛之舞

编号	任务名称	出现条件
1	お手并み拜见	前田庆次与石川五右卫门开始战斗
2	汉の喧哗	1成功后
3	有名人はつらいよ	与阿国开始战斗
4	外野はひっこんでな	前田庆次200人击破
5	倾奇者を倒せ	敌据点全部封锁
6	无粹者退散	前田庆次400人击破，且我方还有其他武将幸存

小田原城潜入

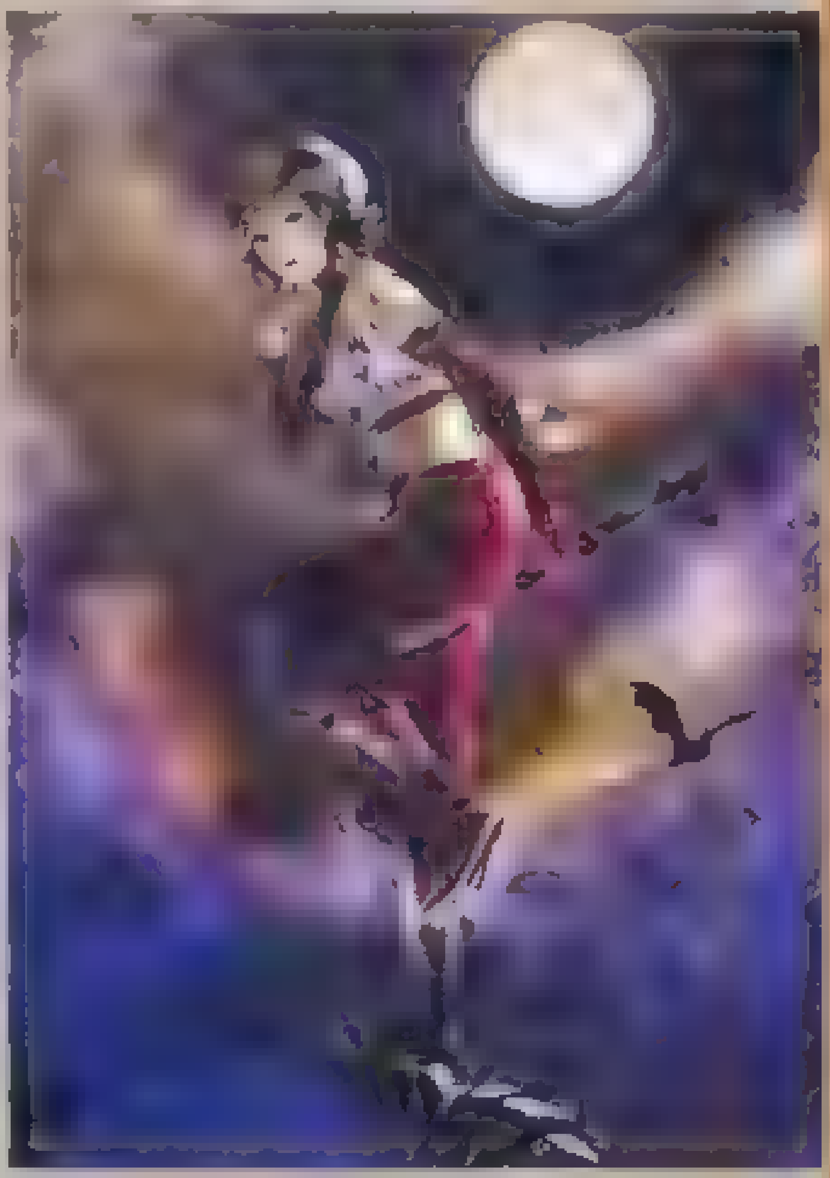
编号	任务名称	出现条件
1	子守り	在城中遭遇伊达政宗
2	武士に戏言なし	1成功后

川中岛腕试

编号	任务名称	出现条件
1	前田庆次の大倾き	本关开始后自动发生
2	欢迎幸村	击败2名敌将
3	恋は盲目	击败3名敌将

战国无双 小知识

本作最大的一个遗憾就是可选择的角色太少，只有15人。考虑到这是系列的第一代，这原本也是情有可原的。但在这15个宝贵的名额中，完全原创的女忍者竟然占去了一个。想想还有那么多名将没有入选，而就算要增加女性角色，也轮不到这样一个原创的角色啊？难怪有人对此愤愤不平。



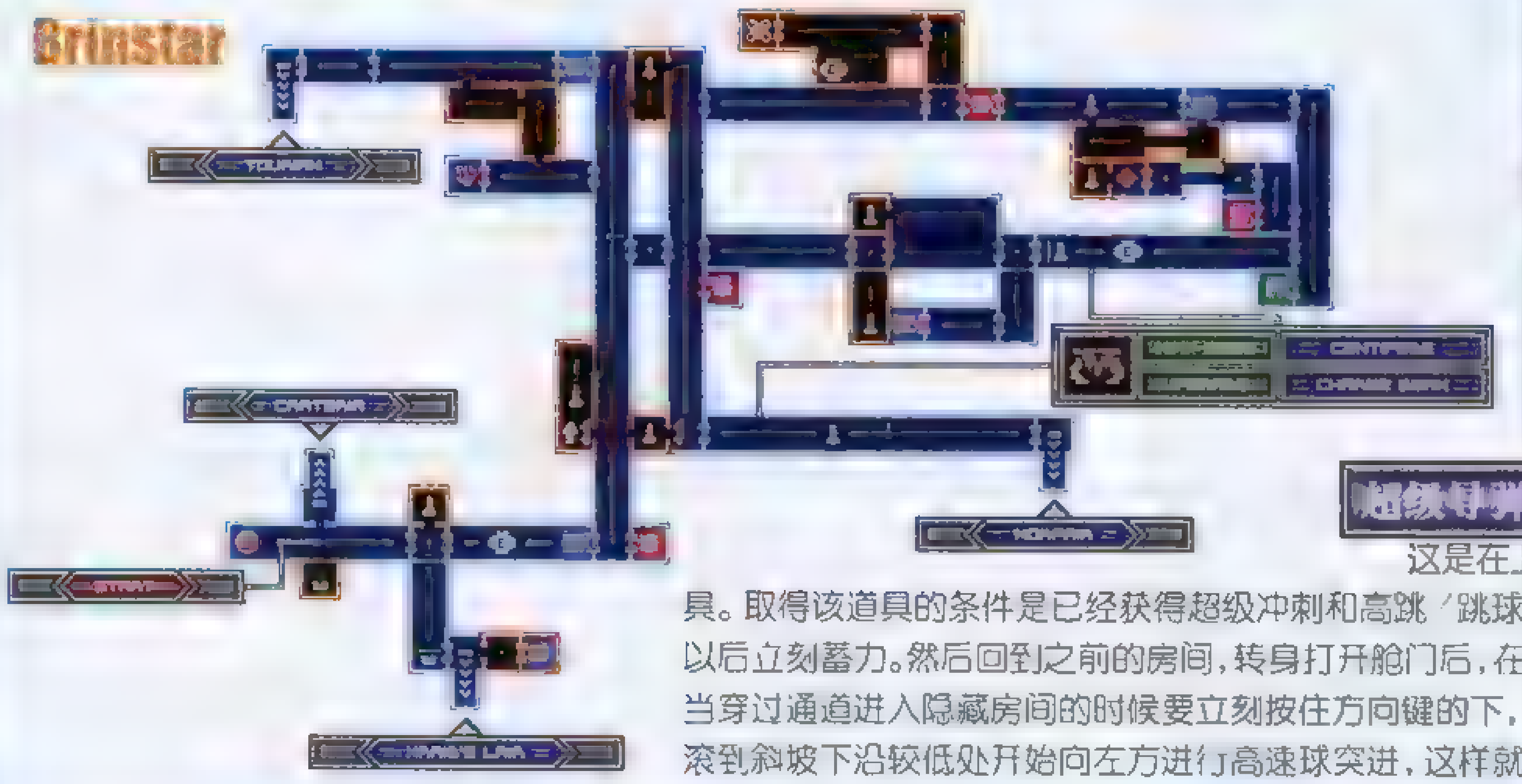
其实女忍者严格来说也不是一个完全原创的角色。真田幸村在大坂夏之阵的出色表现，使得他成为了日本人心目中永远的英雄，讲述真田幸村事迹的小说更是层出不穷，其中有一本比较著名的书名叫《真田太平记》。这本书的作者是池波正太郎，全书12卷。书中虚构了一位原创的女性角色，名叫阿江。阿江是一名女忍者，非常喜欢洗澡（汗……），和真田幸村第一次见面时她就正在洗澡（大汗……）。看过这本书的话，不难看出游戏中的这位女忍者，很有可能就是根据阿江而塑造的。不过至于究竟是不是这么一回事，那就得问游戏制作人彩山芳树了。如果大家嫌女忍者这个名字难听的话，不妨就叫她阿江吧！

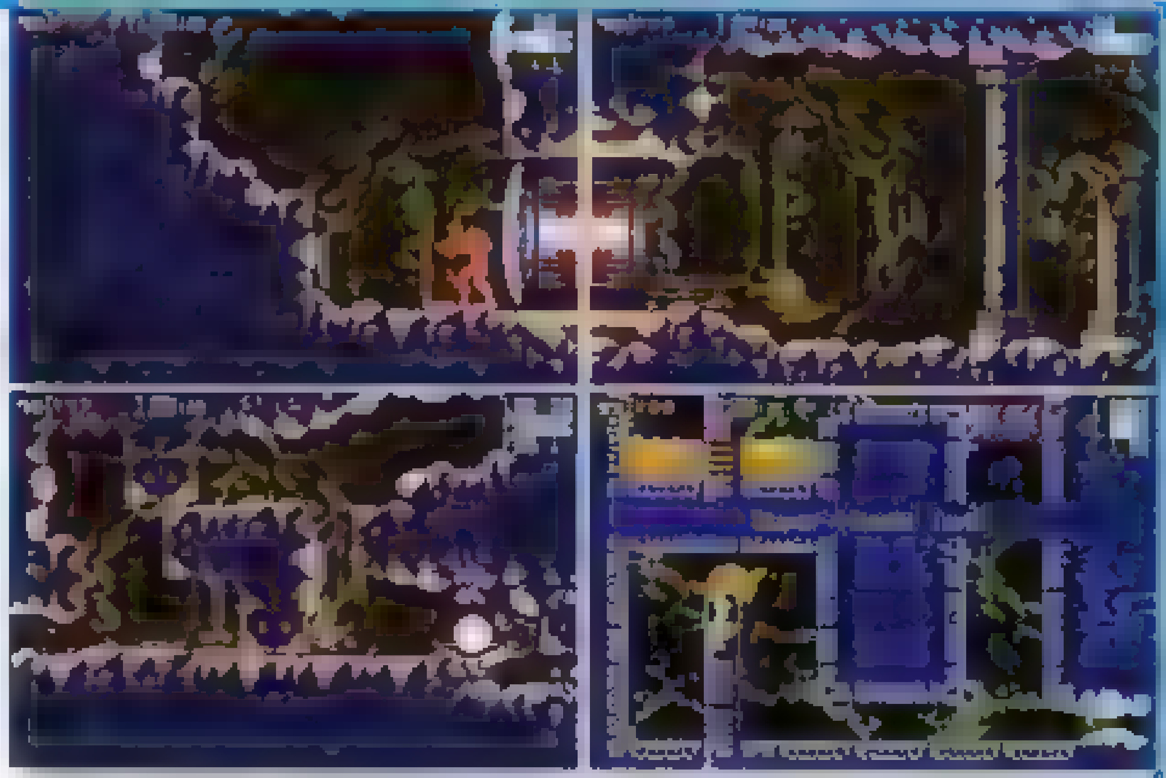
文：阿修罗

METROID ZERO MISSION《银河战士 零点任务》图解道具入手指南

本作中一共有100个道具，每一个道具正好占道具收集率的1%。除去14种能力升级道具以外，还有50个导弹武器罐、15个超级导弹武器罐、12个能量罐以及9个超级炸弹武器罐。有的道具并非只有一种拿法，运用一些技巧的话可以提前入手一些装备，对于后面的战斗来说也更加有用，而有一些道具则隐蔽得非常严密，必须要使用技巧才能够得到。考虑到空间的关系，这里只放出一些需要用到技巧才能取得道具的地方，至于那些只需要按照流程前进就能够获得、或者拿法简单明了的道具就不再提及了。（不同难度下道具的取得方式是不会变化的，不过困难模式下每个武器罐和能量罐所提升的量会比低难度下的来得少。）

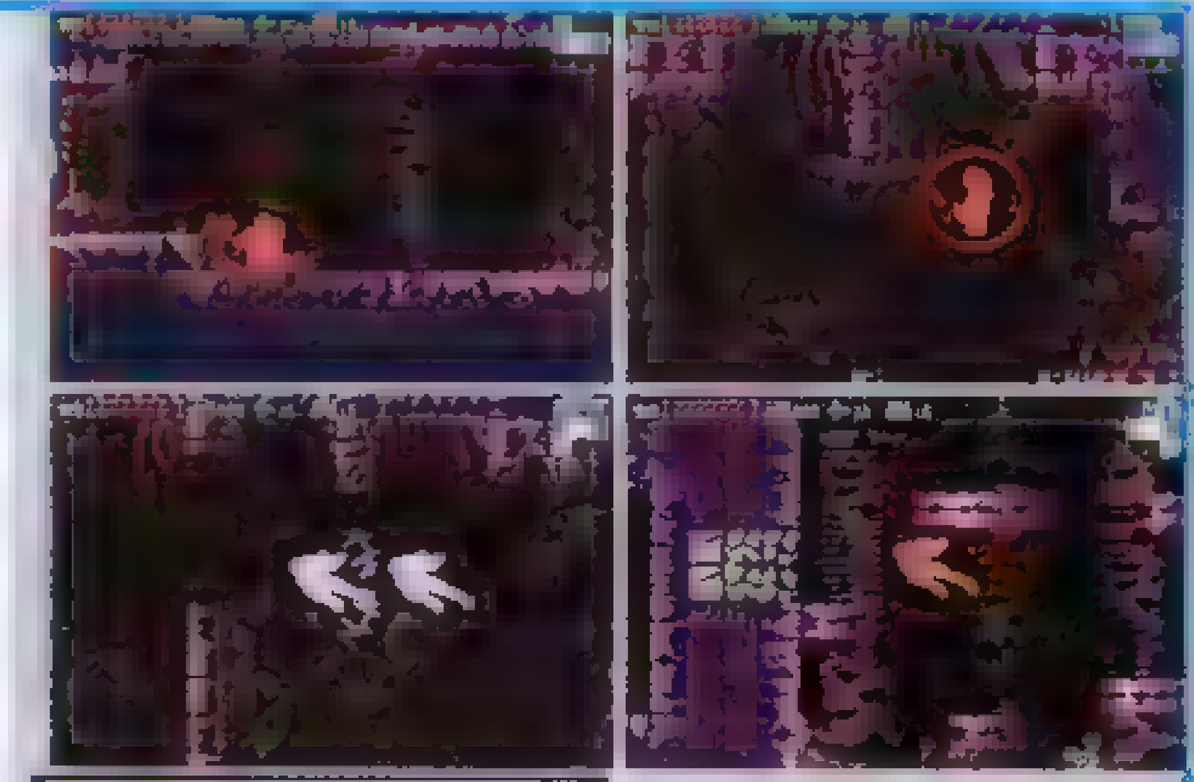
本文中所使用的地图是由国外的游戏高手制作的示意图，图示非常详细，每种道具的位置以及类型都被详细地标示出来了，甚至连能够破坏的墙壁也有专门的标记，相信玩家只要看到就能够理解了





超级导弹

这是在上一期的流程攻略中已经介绍过取得方法的一个道具。取得该道具的条件是已经获得超级冲刺和高跳/跳球的能力。先从右边较远的地方开始冲刺，穿过舱门以后立刻蓄力。然后回到之前的房间，转身打开舱门后，在入口处较低的地方变成球向左方进行高速球突进。当穿过通道进入隐藏房间的时候要立刻按住方向键的下，这样就可以利用这里的斜坡进行再蓄力。然后往回滚到斜坡下沿较低处开始向左方进行高速球突进，这样就能够破坏掉超级导弹那里的冲刺方块得到道具了。

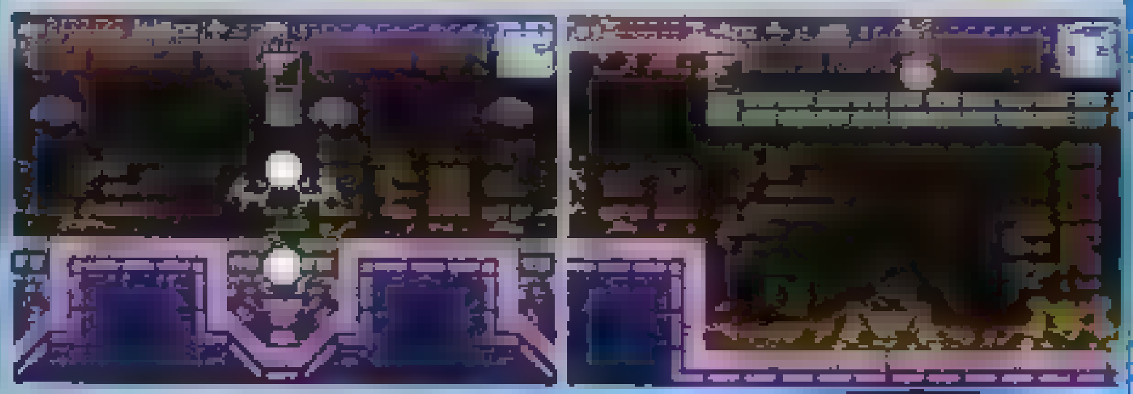


导弹

Tourian里面有两个武器罐，都是在取得了全能战斗服以后重新回来拿的。其中这里的导弹武器罐需要使用超级冲刺才能突破保护墙。惟一的方法就是从右边房间很远的地方开始冲刺并且蓄力，然后使用高速突进一路冲杀过来。不过因为路上会有一些超级冲刺无法破坏的方块挡路，所以还需要先用电光跳来调整位置（图示的高度就是发动的最佳位置），最后在空中发动高速突进。

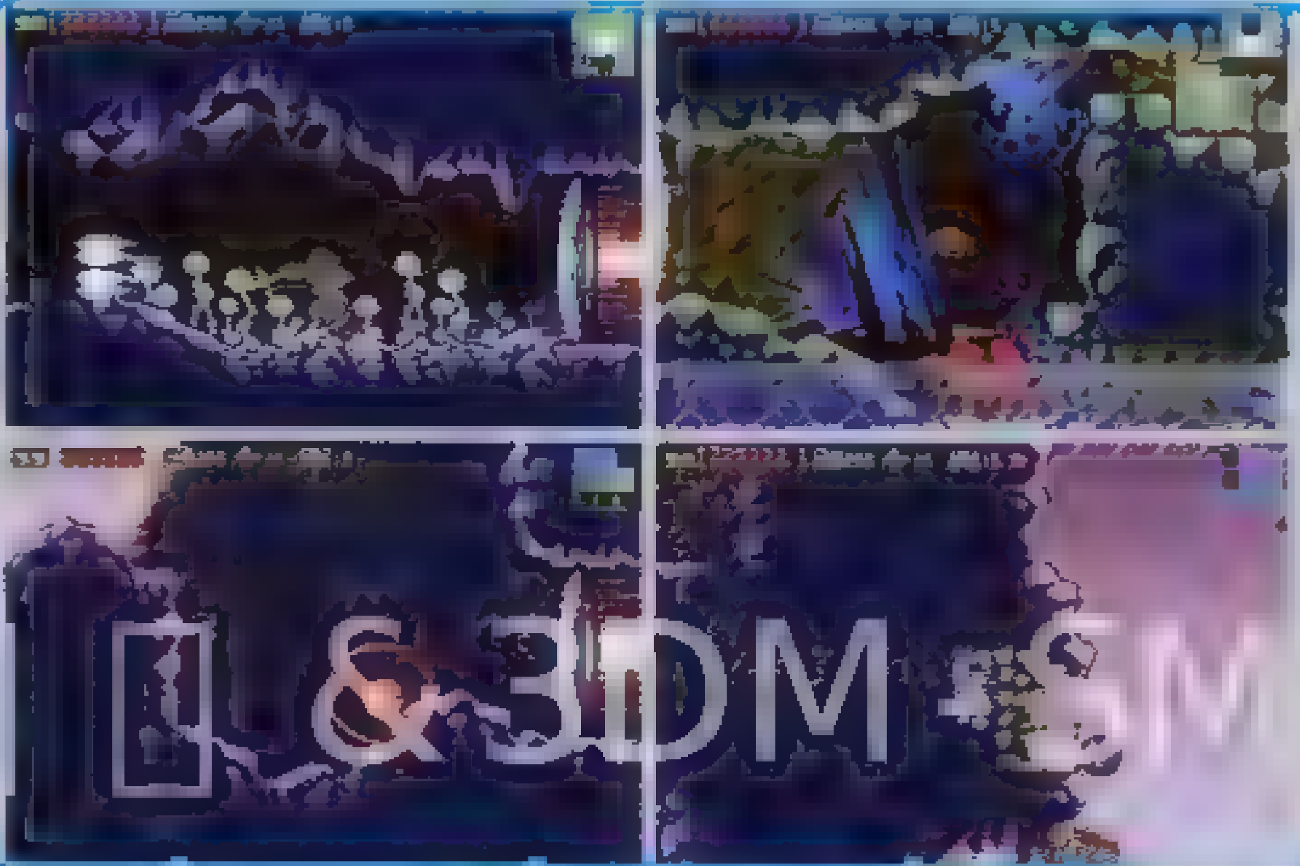
导弹

在这个很长的走廊里有很多紫色的铁甲虫，在天花板的移动把手上还有很多障碍物。首先利用爆弹找到藏在地面下的加速器，利用加速器把所有的障碍物都破坏掉。然后从最右边开始，在球形态下接触移动把手，这样就能够被把手一直带到左边的导弹处。



超级爆弹

在原来萨姆斯停放飞船的那个地方，左边墙壁中隐藏着一个超级爆弹的武器罐。为了得到它，要从电梯右边的舱门那里开始向左边冲刺。（电梯附近的地面上有两个必须使用超级爆弹才能破坏掉的砖块，如果不除掉它们就无法正常冲刺了。）一路冲刺，来到如图位置时立刻进入蓄力状态。然后变成球形态，向左上方进行斜向高速球突进，这样就能够破坏掉挡住通道的冲刺砖块了。

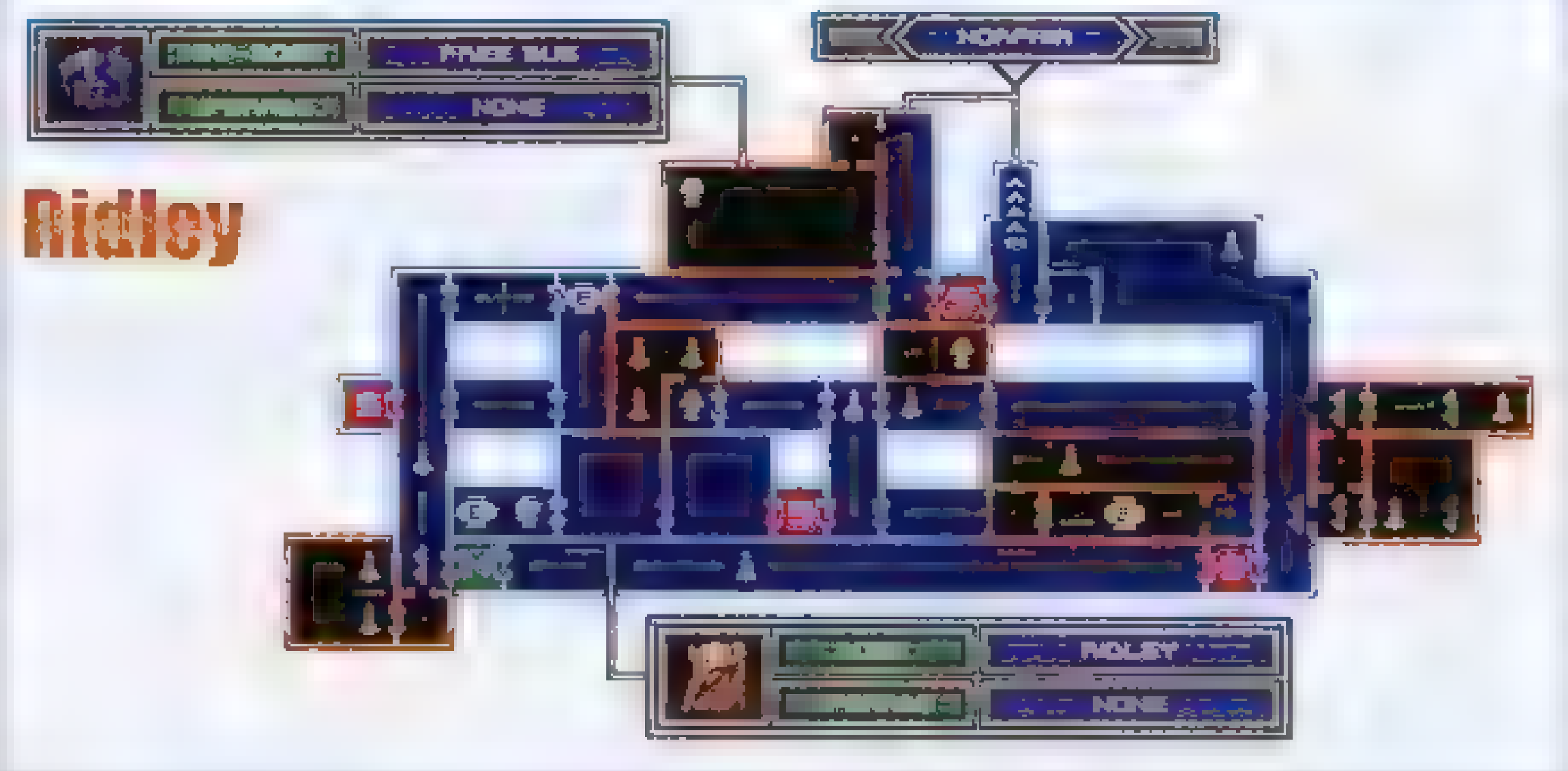


& 3DM SMV
www.plumbook.cn

©2004 Nintendo

导弹×2

Ridley 地区有两个大难点，其中都隐藏着两个导弹武器罐。这里是其中的一个。通向这个大房间的入口被加速方块封闭着，要想进入加速状态，首先必须发现右边长廊顶上的隐藏道路。在隐藏道路中进入加速状态以后立刻蓄力，这样就能够使用高速突进了。利用房间门口的小斜坡将高速突进再度转变成冲刺状态（注意，必须站在斜坡下面发动高速突进才行），进入 MAP 房间以后不要松开方向键，同时要向前方射击以打开挡路的舱门。这样，就能够顺利进入隐藏房间了。

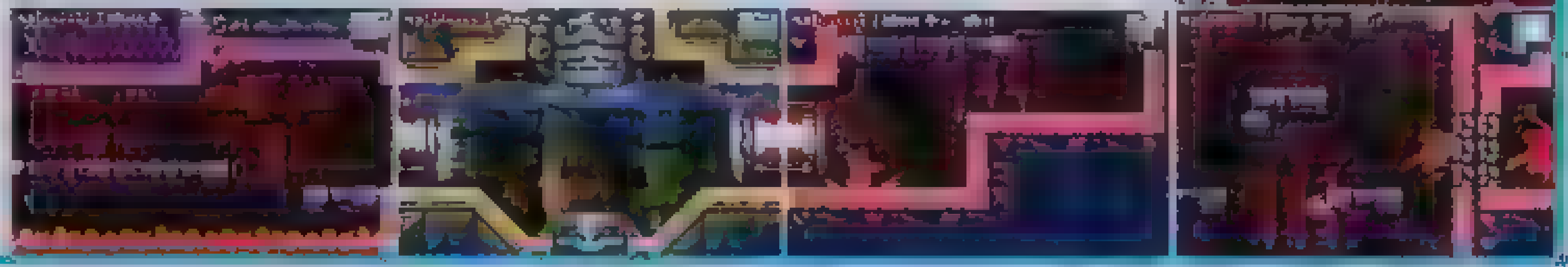


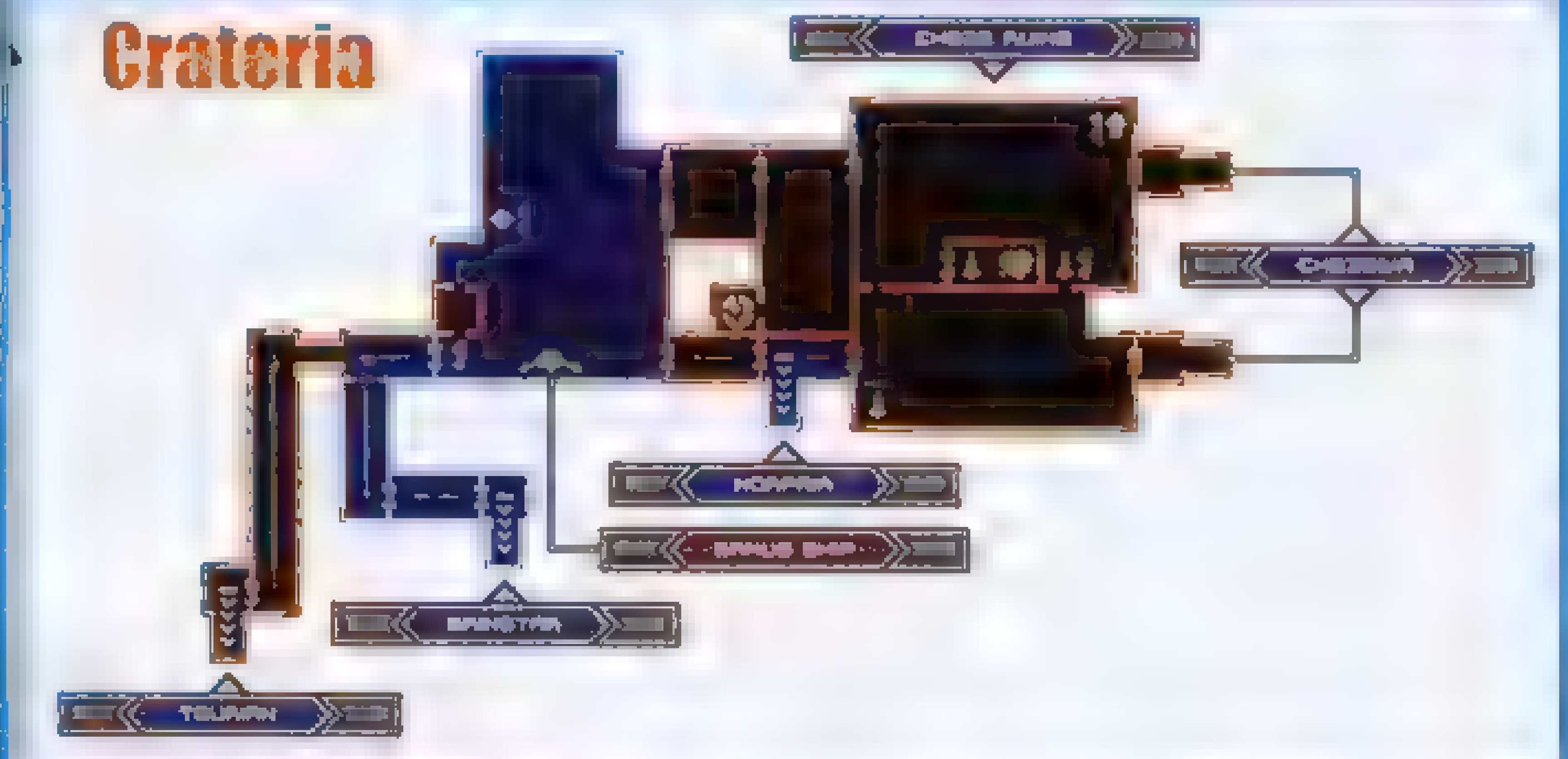
在这个房间里的两个导弹武器罐是可以一次取得的。首先利用高速突进来到房间上部的管道地区，需要注意，管道地区底部都是会坍塌的方块，不能站上去。位置处于比较下方的那个武器罐是非常容易入手的，但是上方的那个相对来说就麻烦一点了。首先要像图示中那样攀在平台边缘向上发射光束和导弹破坏障碍物，然后要在方块坍塌之前起跳抓住更高处平台的边缘才行。

导弹×1

与上面一个难点一样，这里首先也要利用长廊顶部的隐藏房间进入加速状态并且蓄力。成功以后进入右侧的存盘点，利用房间右边的斜坡再度加速。来到最右边的通道时立刻进行蓄力。然后跳上两个平台，再向右边高速突进就可以了

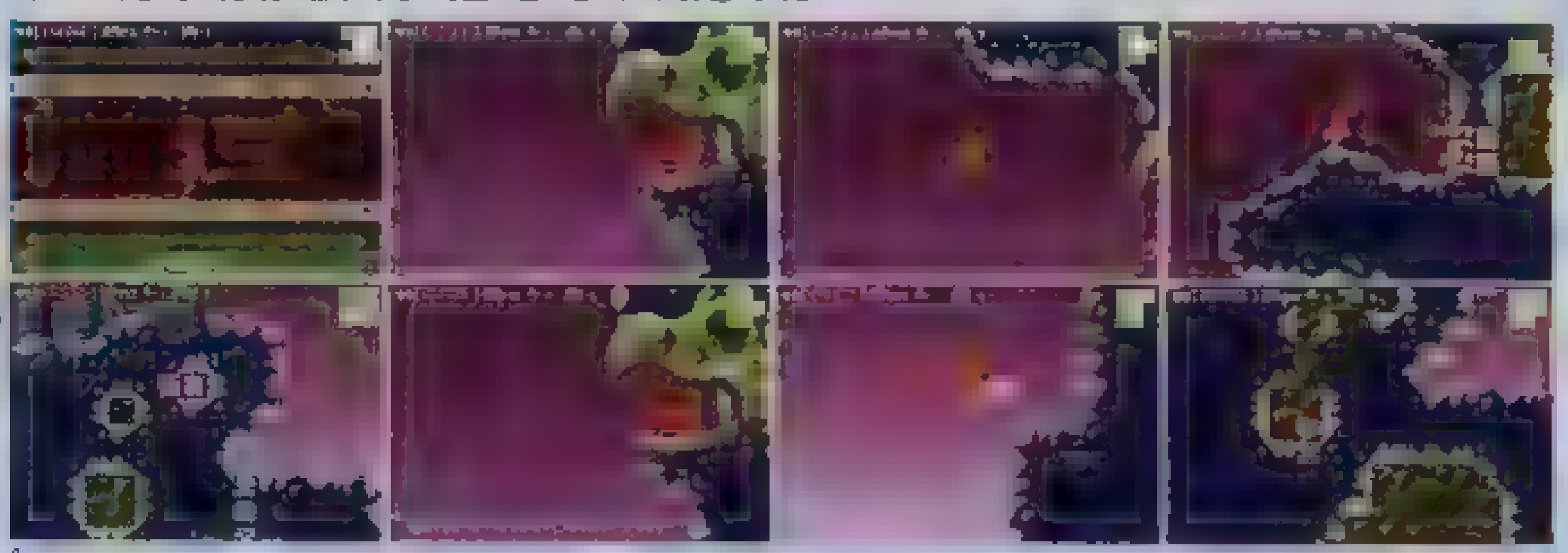
下方的那个武器的拿法需要注意几点：加速蓄力以后，首先要变成球钻过小洞。这个时候不能直接在球形态下向上突进，而是要首先变回人形再突进，否则无法顺利到达上方。来到最顶上以后发现道路被很多管道挡住了，这个时候必须用超级爆弹才行。如果用普通爆弹的话，所有的管道都会被破坏，那样就没有立足点了。然后来到图示的位置那里，安放一颗普通爆弹以后，立刻跳回右边的立足点。这样基本就算大功告成了！



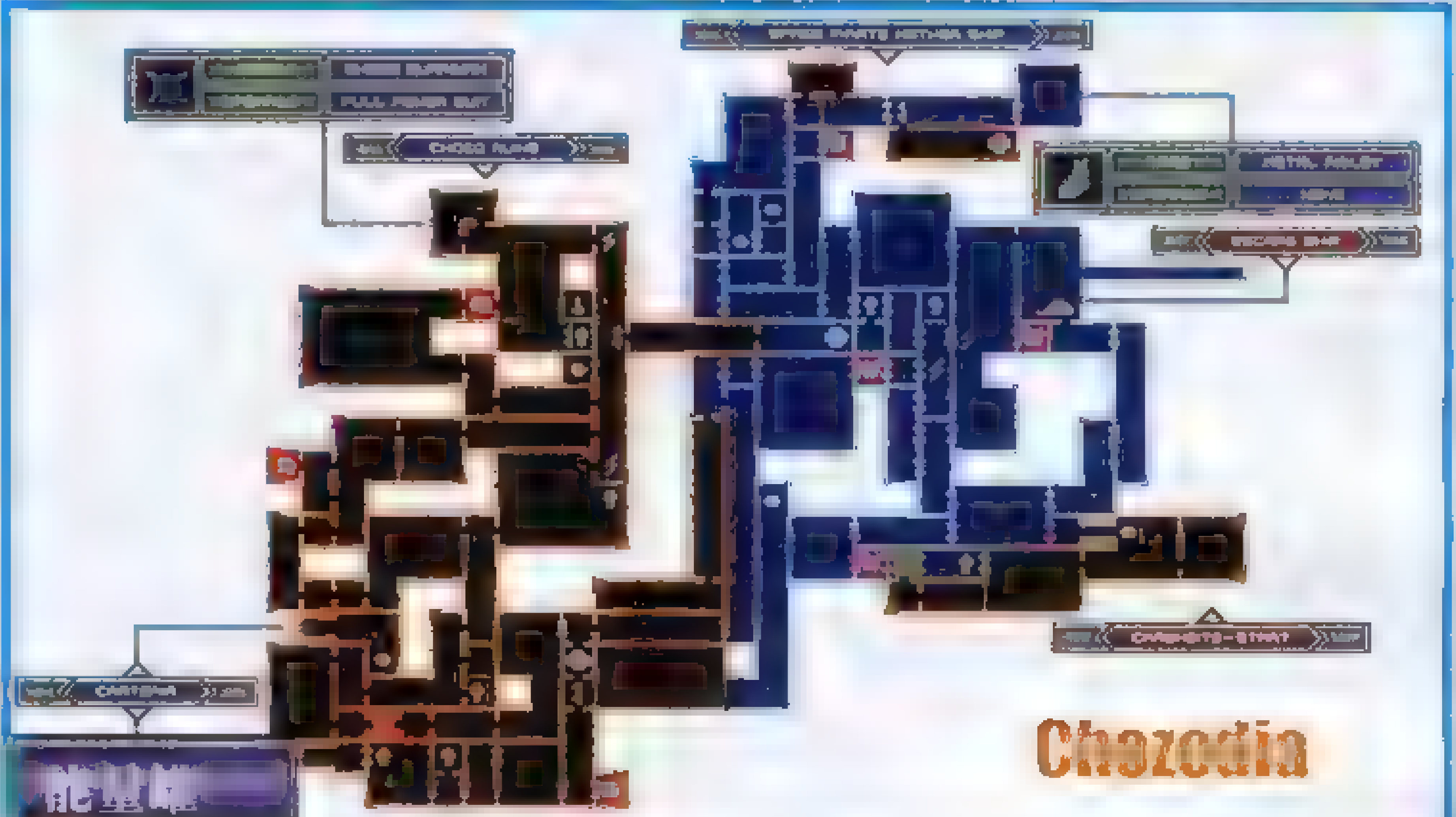


导弹＆超级导弹

这个区域最右上角的两个道具的取得方法，在第一步骤上是共通的。首先要从鸟人族遗迹的通道开始冲刺，然后再图示黄色舱门门口处蓄力。舱门下方的道具是导弹武器罐，蓄力成功以后，立刻从平台边垂直下落。抵达下方的平台后，必须立刻变成球形态同时向左边使用高速球突进，这样就可以破坏掉冲刺方块得到导弹了。舱门上方的超级导弹罐的取得则困难了很多。在蓄力成功以后，要立刻使用电光跳绕过头顶的石块来到上面的平台。这里的平台上有一个斜坡，这个时候就要利用它将高速突进变回超级冲刺才能够破坏掉挡路的冲刺方块。



▲首先如同左面取得超级爆弹的方法一样，在如图所示的位置蓄力，然后立刻使用电光跳跳过左边的大石块，着地后立刻对着左边的斜坡使用高速突进，变成超级冲刺以后立刻蓄力。接下来就可以利用更左面一些的斜坡变回冲刺状态破坏墙壁来到这个地区通向 Tourian 的道路了！



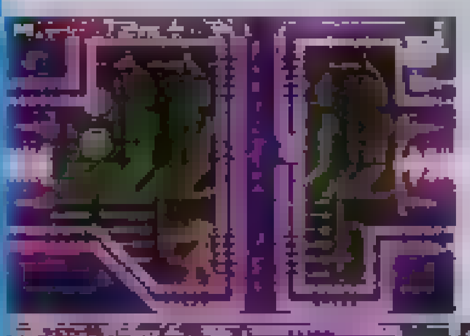
能量罐

这可以说是整个游戏拿法最复杂的一个道具了。为了拿到这个道具，玩家必须熟练掌握利用斜坡进行再度冲刺的技巧。首先从左边的房间的水下开始冲刺并且蓄力，然后一路利用高速突进→利用斜坡变成冲刺→蓄力→电光跳→高速突进的技巧，通过很多平台以后来到最上面。在这里同样需要再次进入冲刺状态，并且一直冲到右边的垂直大通道那里。在进入大通道以后要立刻蓄力，

然后很迅速地用电光跳破坏掉挡路的墙壁，并且沿着左边垂直下落。在中途要再次利用斜坡蓄力一次，然后沿着大通道右侧的墙壁下落。当抵达平台以后立刻发动高速突进，这样就能够来到位于海盗飞船内部的隐藏房间了！

能量罐

这是在最终 BOSS 前的最后一个道具。首先要进入右边的房间，转身开始加速冲刺。当开始进入超级冲刺状态并且到达如图位置的时候，按下跳跃键，萨姆斯就会保持无敌状态起跳，这样就能够破坏掉冲刺方块了。完成了这一步以后，再次从这个房间的最右边开始冲刺，抵达左边时进入冲刺蓄力状态。之后从缺口跳下，进入下面一层。从平台边缘直接走下去，同时发动高速突进，这样就能够在不接触警戒线的情况下取得能量罐了。



&3DM SMV
www.plumbook.cn

火熱秘技

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000　　Email：guide@ucg.com.cn

PS2 鬼武者 无赖传

投稿人：[illegible]

最强斗士登场!

在片头CG中幻魔界最强斗士嘎鲁刚多给人留下了深刻的印象，可惜最后被明智左马介的弹一闪给KO了。从片头CG中他那句“好久不见了”可以看出，两人之前一定有过多次死斗。关于这位幻魔界最强斗士的生平事迹，只能从游戏中的文献中了解到一些，不过现在有办法可以在去年11月登场的《鬼武者 无赖传》中使用他.

首先必须在记忆卡中拥有《鬼武者3》的记录（不用通关，只要有记录就可以了），将此记忆卡插在1P记忆卡插槽上开始《鬼武者 无赖传》的游戏，这样在对战模式中选人框的右下角原本空白的框就会变成他的灰色头像。然后任选一人对战，战胜一场后，他就会以挑战者的身分出现。打败他就可以使用这位幻魔界最强斗士了。

总结方法如下：1.记忆卡有《鬼武者3》记录；2.在对战模式中战胜一场；3.打败作为挑战者乱入的嘎鲁刚多。

（纱迦：没想到堂堂幻魔界最强斗士竟然要用这种方法才会出现，真是令人失望啊！）

PS2 SD高达G世纪SEED

培养最强的原著机师

在刚开始租借原著中的角色时，大家能够看到他们身上佩戴有各种各样的纹章。这些纹章一般都有增加角色能力的效果。而且在租借角色时，纹章也会一同取得。接下来大家只要重复以下的步骤即可培养出最强的原著机师：

1.让原著角色装备上增加能力的纹章，然后在不取下纹章的情况下将该角色退用。此时纹章会自动取下，但角色的能力却变成了装备纹章时的数值。

2.再度租借该角色，同样装备可以增加能力的纹章，然后重复步骤1。如此反复的话，玩家便能够令该角色的能力在不升级的情况下提升至最高。

注：这可以算是一个良性BUG，因为在正常情况下，角色升级时加的能力是随机的，所以就算到了LV99，能力也不可能加满。有了这个BUG，培养最强的驾驶员再也不是梦想了！只不过要提醒一下，租借原著角色可是要花费不少资金的，反复租借时更是如此。

（纱迦：感谢沙罗提供如此惊人的秘技！）

PS2 龙珠Z2

投稿人：北京 周剑锋

100%完成度

在SKILL EDIT的画面中，按以下步骤行事，便可轻松达到100%完成度。

◆进入贩卖SKILL的SKILL SHOP后，一直紧按L2键不放，然后按△键离开SKILL SHOP，这样就可增加一个SKILL，也会增加CAPSULE率。

◆只要紧按着L2键不放，重复按△键离开，再按×键进入，又按△键离开，再按×键进入……直到CAPSULE=99%。这样就表示已经取得所有SKILL，得到所有隐藏物品，包括隐藏人物、必杀技等。

◆返回标题画面时会自动记录，这样就达到了100%完成度。

PS：在完成前两步后，必须进入SKILL SHOP上面那一项更改各人物的SKILL，返回标题画面后才会自动记录，否则CAPSULE%会恢复成输入秘技之前的数字，那就只好重新输入了。

此秘技为美版秘技，但对于日版、欧版同样适用。注意日版的“进入”和“离开”键有所不同，请大家自行变换！

（纱迦：一般说来很少有什么按键型的秘技是美日版通用的，本秘技可谓是个例外。）

GBA 终结者3 机器的崛起

投稿人：[illegible]

选关密码

进入游戏的选关项后输入以下密码，便可进入相应的关卡：

第二关：GRBGB	第三关：GWHGK
第四关：DGGGC	第五关：GLFGJ
第六关：DRHGF	第七关：GRPGD
第八关：DLPGJ	第九关：DWRGH
第十关：DGSGF	

这个游戏总体来说是很不错的，现在有了我的选关密码就不怕不能存档了，嘻嘻嘻........

（纱迦：手机朋友给的地址虽然详细，却忘了署真名，这样怎么能够送出稿费呢？）

PS2 GUITER FREAKS 4TH MIX & DRUM MANIA 3RD MIX

FREE SELECT MODE

在MODE SELECT画面下依次输入R、R、R、G、G、G、B、B、B、G，全部曲目都会出现。

注：R、G与B分别代表游戏中的3个弦键，即红、绿和蓝3键。模式选择画面即选择初心者模式、一般模式、专家模式时的画面。

（纱迦：街机的《GUITER FREAKS》出到10代了，PS2最新的一代是4代，这差距……）

Xbox 博德之门：暗黑联盟II

投稿人：[illegible]

跳关+无敌

同时按下L+R+A+B+X+Y+START键，会出现隐藏菜单，其中LEVEL WARP为选关，INVULNERABILITY为无敌开关。

升至10级

同时按下L+R+A+B+X+Y+白键，角色会立刻变为10级，同时拥有45点技能点和50万块钱。不过当角色超过10级时用此秘技也会被变为10级。由于Xbox的键位关系，建议大家用舌头去按白键。（玩笑）

隐藏角色:

崔斯特.杜垩登（Drizzt Do'Urden）：游戏通关后便可以使用。

阿提密斯·恩崔立（Artemis Entreri）：将Extreme Mode通关后便可使用。

隐藏模式

Extreme Mode：将游戏通关便会出现。

（纱迦：这位读者专门来信指出我们对《博德之门：暗黑联盟II》人名翻译中的不当之处，在此特向他表示感谢！）

PS2 空中力量Δ 蓝翼骑士

导弹数和HP恢复

在飞行中先暂停，然后用左摇杆输入↑、↑、↓、↓，用右摇杆输入←、→、←、→，再按下L3、R3，导弹数和HP就会恢复到满值。

エレン・マクニコル使用条件

用カズヤ・ササイ在人形使い、风の谷、上升限界点这3个任务中将登场的敌王牌飞行员エレン・マクニコル击坠的话，在进入宇宙后他就会代替ジェイミー・ジョーンズ出战。

自爆指令

在飞行中先暂停，然后输入↑、↑、↓、↓、L1、R1、L1、R1、×、○，之后解除暂停的话，就会自爆。

BIG HYPER出现条件

将游戏通关便会出现BIG HYPER。

（纱迦：没想到大名鼎鼎的KONAMI经典指令竟然在本作中成了自爆的秘技……）

Xbox 崩溃

不同的STAFF

在最后的直升机中，是否与アレックス一起行动，将影响到ENDING时的STAFF。

（纱迦：素质比较一般的游戏，与NAMCO一贯的风格不符啊！）

斗剧中国预选赛《KOF2003》顺利结束！我国玩家将正式参加斗剧大赛！

文：榨菜蛋花汤 图片：毛 豆

2004年2月21日，国内街机玩家盼望已久的斗剧中国预选赛《KOF2003》项目预选赛在上海的卢工电玩举行，《KOF》作为在国内最为普及的一个街机游戏，有着极高的人气。

本次日本的斗剧2004街机大赛早在《KOF2003》正式推出之前就决定将其列入比赛项目之一，DieGame作为本次海外预选的申请方，也早早的将《KOF2003》列入了申请项目之一。然而，当《KOF2003》正式推出以后，玩家对该作的一些革新和系统似乎并不认可。从日本斗剧出线选手超过90%的堕珑使用率，玩家自发的网站上要求斗剧禁止使用堕珑的投票，到国内一些《KOF》玩家不玩《2003》可以感觉到一切正在滑向一种失控状态。然而这些都没能影响斗剧这样一场商业街机赛事的正常进行。对于即将到来的中国预选赛在担忧之余我们仍然对这场比赛给国内街机氛围带来的促进作用充满了期待和信心。在2月7日，卢工电玩的一场《KOF2003》热身赛上，KOF界知名玩家ZJX轻松获得冠军，周荣亮和苏依相分别获第二和第三，这三位选手将成为21日正式预选赛上的种子选手，分在不同组别进行角逐。在很多人眼里，21日的预选赛，只不过将是7日热身赛的重播而已。

就在这样的气氛中，斗剧中国预选赛《KOF2003》项目的预选拉开了战幕。共有40名玩家参加了本次预选，比赛为淘汰赛，分八组进行，种子选手ZJX，周荣亮，苏依相分别分在第一，第五和第七组。第一组的决赛在拳皇盟的站长KIPAK和ZJX之间展开，ZJX在一度落后的情况下逆转获胜，顺利晋级八强。其他的两位种子选手也在意料之中出线。经过一番激战，八强全部产生，分别是ZJX，袁方成，仓健勇，andily，周荣亮，陈彦，苏依相，鄢尔撒斯。在八位选手中，只有那尔撒斯没有使用堕珑，仅凭“罗伯特（队长）／大门五郎／比利”便可跻身八强之列，可见个人能力不凡。然而在比赛中对他采访，问及感想时，得到的回答却是：“过了今天的比赛我就会忘记这个游戏。”这样的话出自一位对《KOF》如此执著的铁杆玩家之口，不知作为游制作公司的SNKPLAYMORE作何感想。

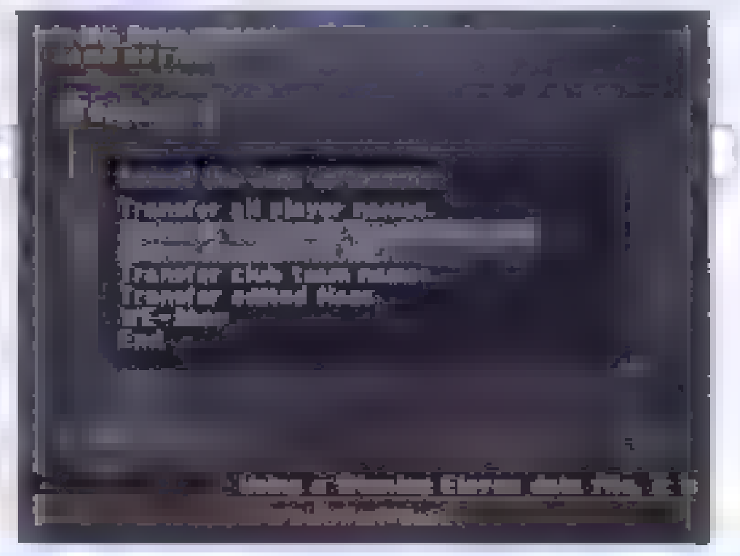
又一轮比赛战罢，八名选手中的四人晋级四强，分别是ZJX，仓健勇，陈彦和那尔撒斯。比赛进行到这里，一位选手的名字忽然引起大家的注意，那就是——陈彦——斗剧中国预选赛《侍魂 零》项目的冠军。在前一轮1/4决赛中正是陈彦选手淘汰了本次大赛的种子选手之一周荣亮，而在1月26日的《侍魂 零》大赛上，也是陈彦选手在八强战时淘汰了周荣亮最终获得冠军。他的表现给因为太多的堕珑对局而已然显得有些沉闷的预选赛现场带来一丝意外的波澜。就这样，半决赛开始了，第一场在1P ZJX“堕珑／K'（队长）／ASH”与2P 仓健勇“坂崎良（队长）／堕珑／大门五郎”之间展开。虽然被普遍看好，但比赛的紧张气氛使ZJX选手一直胜得如履薄冰，在半决赛中，开局一直小心作战的ZJX竟然发挥失常，在多次失误和对方进攻频频得手之后，意外地遭到了淘汰，成为本次大赛最大的冷门。另一场半决赛也在陈彦选手大门五郎超杀击中时锁定了胜局，那尔撒斯选手黯然离开赛场。最终，决赛在1P 仓健勇“坂崎良（队长）／堕珑／大门五郎”和2P 陈彦“八神庵／堕珑／大门五郎（队长）”之间展开。经过一番激烈的争夺，陈彦选手战胜仓健勇选手获得了冠军，同时成就了他个人在《侍魂 零》和《KOF2003》两个项目上的双冠佳绩。

《WE7国际版》俱乐部球员转会名单

资料提供：amiclan/PS国度

本刊曾在2003年第20、21期上刊登了《WE7》里欧洲球会的03～04赛季球员转会数据，相信大家都通过自己在EDIT里的调整让自己的ML联赛保持了与现实足坛的同步了吧。KCET对WE游戏系统的调整让玩家有了更大的自主性，因而即使刚刚发售的《WE7国际版》里的球员转会数据也仅截止到04年1月（不包括1月），无法跟上欧洲足坛冬季转会窗的开放，但我们仍然可以自行调整来保持ML联赛的球会数据实效性，下面就是整理出来的《WE7国际版》俱乐部球员转会名单，希望能为各位的修改提供帮助。

在开始修改之前，还是要老生常谈一下，要使用《WE7国际版》的自由转会功能，必须先用10000WEN在WE SHOP里购买到这项功能，然后才能在EDIT MODE里的球员登录选项里使用它。由于《WE7国际版》可以继承《WE7》里购买的WE SHOP中的商品，因此如果您在《WE7》里购买了WE-SHOP里的自由转会功能并且保留了存档，只要通过在《WE7国际版》里继承该进度就可以省不少事，不用再从头辛苦赚取WEN了。



图中是《WE7国际版》继承《WE7》存档时候的界面，一共有5项，从上到下依次是：继承所有前作球员名单、继承前作所有未授权球员名单、继承前作的俱乐部名称、继承前作修改的队旗、前作WE-SHOP已购买商品继承。

以下为《WE7国际版》俱乐部球员转会名单（截止至2004年2月28日）：

安得莱赫特

转入：无

转出

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Aleksandar Ilic	伊利奇	SBV Vitesse	DF	2
Ivica Mornar	莫纳	普茨茅斯队	FW	19

Arsenal FC 阿森纳

转入

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Joss Antonio Reyes	雷耶斯	塞维利亚队	FW	9

转出

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Rami Shabban	沙班	西汉姆联队	GK	24

Chelsea FC 切尔西

转入

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Scott Parker	帕克	查尔顿队	MF	19

转出

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Valerio Di Cesare	迪·塞萨尔	阿韦利诺队	DF	38
Joe Keenan	乔·基南	维斯特罗队	MF	36

www.plumbook.cn

Aston Villa FC 阿斯顿维拉

转入

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Hassan Kachloul	卡奇鲁尔	狼队队	MF	30
Solano	索拉诺	纽卡斯尔队	MF	11

转出

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Stephen Cooke	史蒂芬·库克	伯恩茅斯队	MF	30
Rob Edwards	爱德华斯	德比郡队	DF	29
Balaban	巴拉班	布鲁日队	FW	19
Mustapha Hadji	穆斯塔法·哈吉	西班牙人队	MF	20

Everton FC 埃弗顿

转入

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Kevin Kilbane	凯文·基尔巴尼	爱尔兰队	MF	14

转出

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Leon Osman	奥斯曼	德比郡队	MF	31

富勒姆队

转入

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Carlos Bocanegra	博坎内拉	美国队	DF	34
Brian McBride	麦克布莱德	美国队	FW	8
Bobby Petta	佩塔	凯尔特人队	MF	26
Moritz Volz	沃尔兹	阿森纳队	DF	2
Collins John	科林斯·约翰	特温特队	FW	
Ian Pearce	伊恩·皮尔斯	西汉姆联队	DF	35

转出

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Saha	萨哈	曼彻斯特联队	FW	8
Jon Harle	乔·哈利	西汉姆联队	MF	3
Andy Melville	梅尔维勒	西汉姆联队	DF	4
Mark Hudson	马克·哈德森	水晶宫队	DF	20

AC Sparta Praha 布拉格斯巴达

转入

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Jan Rezek	雷茨克	FK Teplice	FW	5
Jiri Stajner	斯特杨	汉诺威 96 队	FW	20

转出

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Martin Zboncak	佐邦卡克	莫斯科迪纳摩队	MF	26
Jiri Nemec	内梅奇	FK Viktoria Zizkov	MF	20
Jan Flachbart	弗拉彻巴特	FK Jablonec 97	DF	5
Patrik Jezek	杰泽克	SV Pasching	MF	11
Michal Spit	斯皮特	FK Jablonec	GK	30

Blackburn Rovers FC 布莱克本

转入

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Michael Gray	米歇尔·加莱	桑德兰队	DF	33
Martin Andresen	马丁·安德森	斯达比克队	MF	25
Jonathan Stead	斯提得	哈德斯菲尔德队	FW	18

转出

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Dino Baggio	迪诺·巴乔	安科纳队	MF	21
Martin Taylor	马丁·泰勒	伯明翰队	DF	4
Corrado Grabbi	格拉比	安科纳队	FW	18

纽卡斯尔联队 Newcastle United FC

转入

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Michael Bridges	布里奇斯	利兹联队	FW	14

转出

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Solano	索拉诺	阿斯顿维拉队	MF	4
Lua Lua	卢阿－卢阿	普茨茅斯队	FW	20
Carl Cort	卡尔·考特	狼队	FW	16
Gary Caldwell	卡德维尔	西波尼安队	DF	36
Steve Caldwell	卡德维尔	利兹联队	DF	30

Leeds United AFC 利兹联队

转入

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Steve Caldwell	卡德维尔	纽卡斯尔队	DF	15

转出

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Jamie Mcmaster	麦卡麦斯特	切斯特菲尔德队	MF	28
Roque Junior	罗克·儒尼奥尔	锡耶纳队	DF	12
Michael Bridge	布里奇斯	纽卡斯尔队	FW	8
Danny Milosevic	丹尼·米洛舍维奇	凯尔特人队	GK	26

利物浦 Liverpool FC

转入

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Paul jones	保罗·琼斯	威尔士队	GK	12

转出

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Gregory Vignal	维格纳尔	西班牙人队	DF	27

曼彻斯特城 Manchester City FC

转入

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
David James	大卫·詹姆斯	西汉姆联队	GK	1
Arni Gautur Arason	阿莱森	罗森堡队	GK	25
Daniel Van Buyten	范比滕	马赛队	DF	3

转出

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Eyal Berkovi	贝尔科维奇	普茨茅斯队	MF	14
David Seaman	大卫·西曼	退役	GK	1
David Sommeil	索梅尔	马赛队	DF	2

曼彻斯特联队 Manchester United FC

转入

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Louis Saha	萨哈	富勒姆队	FW	9

转出

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Fabien Barthez	巴特兹	马赛队	GK	16

托特纳姆热刺 Tottenham Hotspur FC

转入

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Jermain Defoe	迪福	西汉姆联队	FW	18

转出

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Jonathan Blondel	布伦德尔	布鲁日队	MF	20
Milenko Acimovic	阿西莫维奇	里尔队	MF	18
Kazuyuki Toda	户田和幸	ADO 海牙队	DF	4

AC 米兰 AC Milan

转入

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Nicola Pozzi	波兹	AC Cesena	FW	86

转出

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Rivaldo	里瓦尔多	克鲁塞罗队	FW	11

马赛 Olympique de Marseille

转入

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Demetrius Ferreira	费雷拉	巴斯蒂亚队	DF	25
Fabien Barthez	巴特兹	曼彻斯特联队	GK	16
Koke	科科	马拉加队	FW	10
Laurent Batlles	巴特尔斯	巴斯蒂亚队	MF	26
David Sommeil	索梅尔	曼彻斯特城队	DF	2

转出

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Dmitriy Sychev	西切夫	莫斯科火车头队	FW	22
Lucio Fernandao	卢西奥·费尔南道	图卢兹队	FW	10
Daniel Van Buyten	范比滕	曼彻斯特城队	DF	4

www.plumbook.cn

西汉姆联 West Ham United FC

转入

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Rami Shabban	沙班	阿森纳队	GK	24
Jon Harley	乔·哈利	富勒姆队	MF	26
Andy Melville	梅尔维勒	富勒姆队	DF	4
Sebastien Carole	塞巴斯蒂安·卡洛尔	摩纳哥队	MF	37

转出

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Youssef Sofiane	尤瑟夫·索菲内	里尔队	FW	18
David James	大卫·詹姆斯	曼特斯特城队	GK	1
Jermain Defoe	迪福	托特纳姆热刺队	FW	9
Ian Pearce	伊恩·皮尔斯	富勒姆队	DF	19

摩纳哥 AS Monaco

转入：无

转出

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Sebastien Carole	塞巴斯蒂安·卡洛尔	西汉姆联队	MF	37
Souleymane Camara	卡马拉	甘冈队	FW	26

欧塞尔 AJ Auxerre

转入

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Rene Boif	博尔夫	捷克队	DF	

转出：无

波尔多 FC Girondins de Bordeaux

转入

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Kodjo Afanou	科乔·阿法诺	阿尔艾因队	DF	5

转出

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Mauricio Pochettino	波切蒂诺	西班牙人队	DF	5

巴黎圣日尔曼 Paris Saint-Germain FC

转入

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Danijel Ljuboja	永博贾	斯特拉斯堡队	FW	28

转出

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Paulo Cesar	保罗·塞萨尔	桑托斯队	DF	15
Bartholomew Ogbeche	奥贝彻	巴斯蒂亚队	FW	26

朗斯 RC Lens

转入：无

转出

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Bruno Rodriguez	布鲁诺·罗格里格兹	梅兹队	FW	14

勒沃库森 Bayer 04 Leverkusen

转入

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Jermaine Jones	琼斯	法兰克福队	FW	8

转出

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Tom Starke	斯塔克	汉堡队	GK	31
Ingo Hertzsch	因格·赫兹斯基	法兰克福队	DF	15

沙尔克04 FC Schalke 04

转入：无

转出

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Simon Cziommer	兹莫尔	特温特队	MF	24

罗马 AS Roma

转入：无

转出

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Luigi Sartor	鲁伊基·萨托尔	安科纳队	DF	6

拜仁慕尼黑 FC Bayern Munchen

转入：无

转出

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Markus Feulner	费鲁奈尔	科隆队	MF	32

多特蒙德 BV Borussia Dortmund

转入：无

转出

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Juan Ramon Fernandez	胡安·费尔南德斯	河床队	MF	3
Giuseppe Reina	雷纳	柏林赫塔队	FW	13

汉堡 Hamburger SV

转入

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Tom Starke	斯塔克	勒沃库森队	GK	31
Vjatscheslaw Hleb	赫尔伯	斯图加特队	FW	11

转出

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Lars Jacobsen	拉尔斯·雅克布森	哥本哈根队	DF	12

柏林赫塔 Hertha BSC Berlin

转入

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Giuseppe Reina	雷纳	多特蒙德队	FW	15

转出：无

云达不莱梅 SV Werder Bremen

转入：无

转出

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Manuel Friedrich	曼奴尔·弗雷德里希	美因兹05队	DF	34
Christian Lenze	伦策	奥斯纳布吕克队	MF	37
Marco Reich	莱希	德比郡队	FW	22

奥林匹亚克斯 Olympiacos CFP

转入

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Giannis Taratidis	塔拉里迪斯	帕尼利亚科斯队	MF	17

转出：无

帕那辛那库斯 Panathinaikos Athens

转入

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Njugo Demba Niren	恩约戈·迪姆巴·尼伦	索非亚列夫斯基队	FW	15
Loukas Vydra	洛卡斯·弗伊达	帕尼利亚科斯队	DF	24
Ezequiel Gonzalez	厄泽奎尔·冈萨雷斯	罗萨里奥中央队	MF	13

转出：无

拉齐奥 S.S. Lazio

转入:无

转出

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Francesco Colonnese	科伦内塞	佩鲁贾队	DF	2
Sergio Conceicao	塞尔吉奥·康西卡奥	波尔图队	MF	53
Dejan Stankovic	德杨·斯坦科维奇	国际米兰队	MF	10

帕尔马 Parma AC

转入

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Marco Amelia	马可·阿梅利亚	莱切队	GK	34
Ianis Zicu	齐楚	国际米兰队	MF	7
Daniele Degano	德加诺	安科纳队	FW	37

转出

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Hidetoshi Nakata	中田英寿	博罗尼亚队	MF	7
Vicenzo Sicignano	希奇尼亚诺	莱切队	GK	24
Jorge Bolano	博拉诺	莱切队	MF	29
Junior	儒尼奥尔	锡耶纳队	DF	6

里昂 Olympique Lyonnais

无

www.plumbook.cn

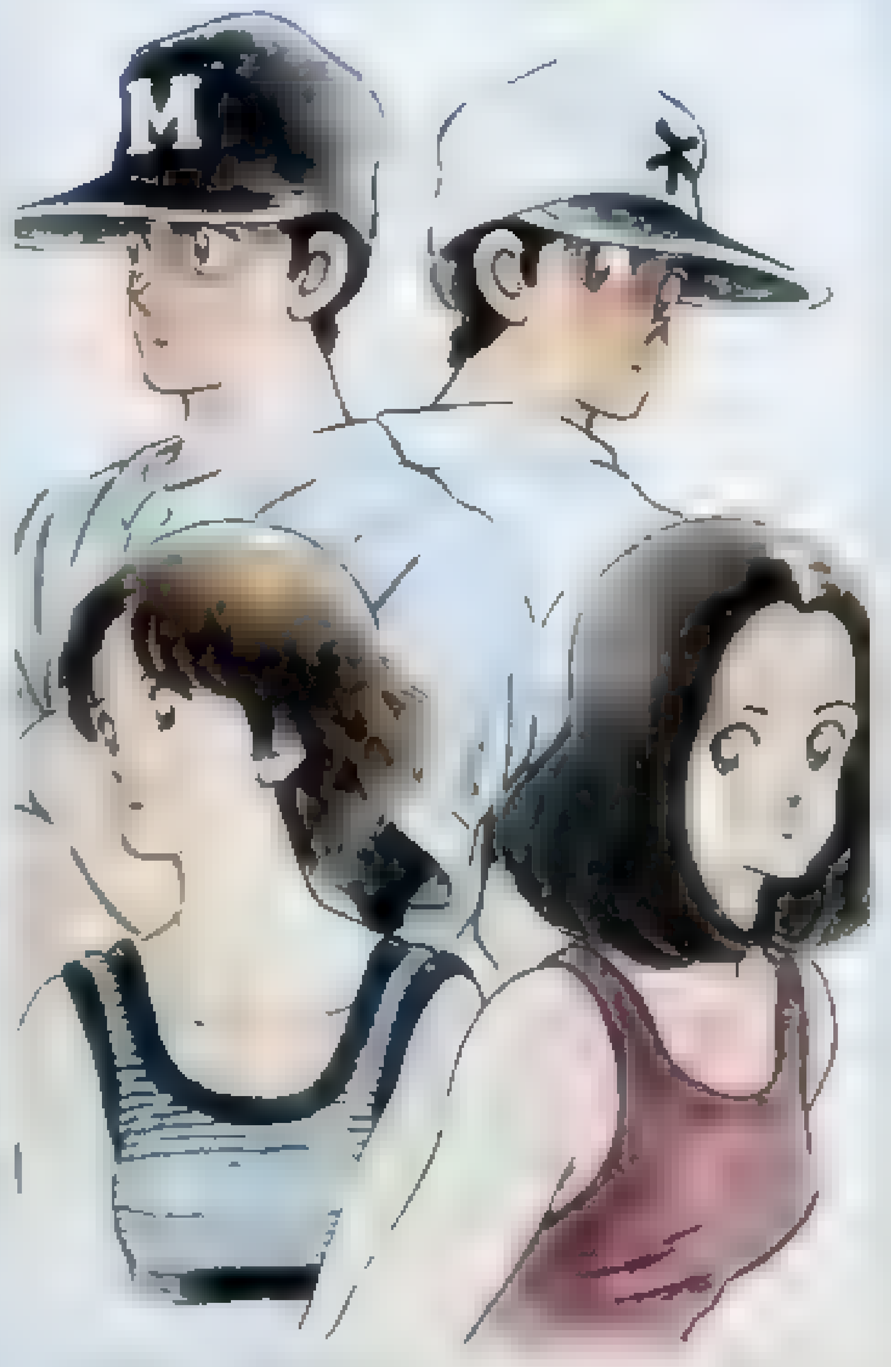
游戏动漫园 GAME & A.C. GARDEN

文：深爱比吕

似水年华

——《H2》同人小说

雅玲篇



小女孩站在魔镜前，用娇嫩嫩的声音问：长大了是什么？似水流年是什么？

魔镜答不出，只得沉默。

小女孩不甘心，又问：那么，我是不是可以永远和邻家的哥哥在一起？

魔镜依旧沉默。

雅玲还是小女孩的年龄时，从没想过这个问题。

然后她那天努力而认真地盯着比吕的背影看，然后看见他转过头来，笑的时候，阳光洒了一地。

他对她说："看，我的身高已经超过你了呢。"

她一下子便愣在了那里。

风轻轻柔柔地吹过来，夏季的风，却带着些清冷的气息。她有些不知所措，因为她不知道那些清冷从哪里来，仿佛有什么东西要失去，有什么人，要离开。

银色的水龙头已经拧紧了，可还是有一滴晶莹的水珠滑落。

她听到有人喊她的名字，便匆匆地回了头。英雄笑吟吟地和她说话，她却有些心不在焉。她很想问那个一直比她矮，一直总是跟在她身后到处跑，一直除了棒球就不管是相扑还是爬树都赢不了她的男孩哪去了。

可她最终也没有问出口。

英雄问她在想什么的时候，她确实在想一些事情。

她想昨天的比赛。昨天比吕输了。

昨天她没有坐在看台上为比吕打气，然后比吕输了。

她自顾自地想这个因果关系，心中便都是酸涩的痛。

她昨天坐在电视机前，看比吕在甲子园内艰苦投球，嘴角泛着暗红的血色。一下子她的脑中就几乎变得空白了。

几乎，然而还残留着一些很久很久以前的事情……

"雅玲，雅玲……"

男孩的脸庞忽然在眼前变成一个特写，她吓了一跳，然后便很利索地将手中的书甩在了他的头上："你干什么呀？！"

"好痛……"比吕夸张地双手抱头，"我只是想问问你今年想要什么生日礼物。"

"噢。"她指着手中的书，"这个小马的娃娃……不过有点贵。"

"我每年送你的生日礼物，你有好好保存吗？"

她面无表情地将一箱"胜利球"倾倒在他面前。

"很好。这个小马娃娃对吧。"他笑容满面，"没问题，如果明天我比赛输了的话。"

"如果明天我比赛输了的话……"

她清醒过来的时候，比吕的比赛已经结束了。

她清醒过来的时候，看到了河堤上比吕的背影。她忽然有冲动，走过去，拥抱住他。

她走了过去，对他说："今年要送我什么生日礼物？"

后来她还是拥抱住了他，在一片微微金色的朝阳中。因为她听见他喃喃地说：是雅玲生日呢，可我却输了。

她便很坚定地抱住了他。

英雄见她一直不回答便又叫了她的名字。她抬起头来看英雄很明亮的眸子。

她很想问十七岁的胜利球到底哪去了？哪去了？就算化作了丝丝缕缕的烟雾又飘到哪去了？

可是英雄一直满是关心地看着她，她终究没有问出口。

破旧的墙壁上有斑驳的环行印记，她突然觉得那是个封印，许许多多古老的事情，被安静地尘封在里面。

她理所当然地想如果回过头去，比吕就应该站在自己的身后。

然后她回了头，看见了比吕就站在身后，真的就在自己身后。

夕阳，真的真的好美。

残破的墙壁终究还是被拆除了，连同那封印，连同那些尘封的事情，连同自己的回忆，一起变成一些零落的岁片。

她撑把伞站在雨中，她很想问自己为什么要在英雄面前固执地保持完美？为什么那些完美一到比吕面前就一下子崩溃？

她想问那些过去的年华为什么脚步那么匆忙，逝去得那么不留余地？

这些问题连魔镜也答不出，所以她终究也没有开口。

"比吕，我们去看电影吧。"

一整天，她都任性地拉着比吕到处乱逛，一整天，她都让自己笑啊笑啊笑，完全不顾身边的比吕一直落寞地低垂着眉。

她只是很专心地去感受，感受比吕就在身边，是种很青涩很青涩的感觉，青涩到舌头都忍不住发麻，是种很久很久以前，很小很小的时候的感觉。

最后她将伞放进比吕手中时，一直在看着他，看着这个自己有些不认识的比吕，看着他清澈的眸子。

然后她吻他，吻他的脸颊。

然后她让自己对他说：再见。

她不能确定自己是不是在微笑。

再然后，她转身，离开。

转身的刹那，她看到许多小小的比吕和小小的自己从眼前滑过，快得看不清，直到变成一片纯白，消失。

她几乎要忍不住回头了，像往常那样，回过头去，便看到比吕。她又感受到比吕那种透明的眼神，比吕每次比赛后用这种眼神望过来，她便情不自禁地流泪。

然而她没有。她想起了一句话：想要逃出去，就千万不要回头。

这是，一句童话中的话语。

逃回家的那天晚上，她梦到了妈妈。

她哭着对妈妈说：妈妈，我把比吕丢了，怎么办，怎么办啊？

妈妈很温柔地用手抚摩着她的头，轻声说：只是你把他丢了吗？

她没有听太懂，只是一直哭一直哭，醒了后发现满脸都是冰凉的泪。

夜晚的河岸，一片灯火迷离，还有人，在放烟花。

直到她扑在比吕怀中哭泣时，她才明白妈妈的话：是他们，把彼此弄丢了。

夏季的烟火，有着华丽的美，但最终，还是要消失的。

比吕一动也不动，只是一直静静地听她哭，一直等，直到，她哭得疲倦了。

夏季。甲子园。

比吕很大声地说：我喜欢雅玲啊。

声音很大，连英雄都听到了。

雅玲坐在高高的看台上，只听到热热闹闹的打气声："明和一，加油！明和一，必胜！！明和一……"

比吕在投球前依旧用那么透明的眼神望着她，她的眼泪便也依旧滑落，匆匆的，一如那逝去的年华。

她知道自己为什么流泪，比吕为什么流泪，因为那些不用担心能不能，会不会，可不可以在一起的日子，在不经意间滑落，似水。

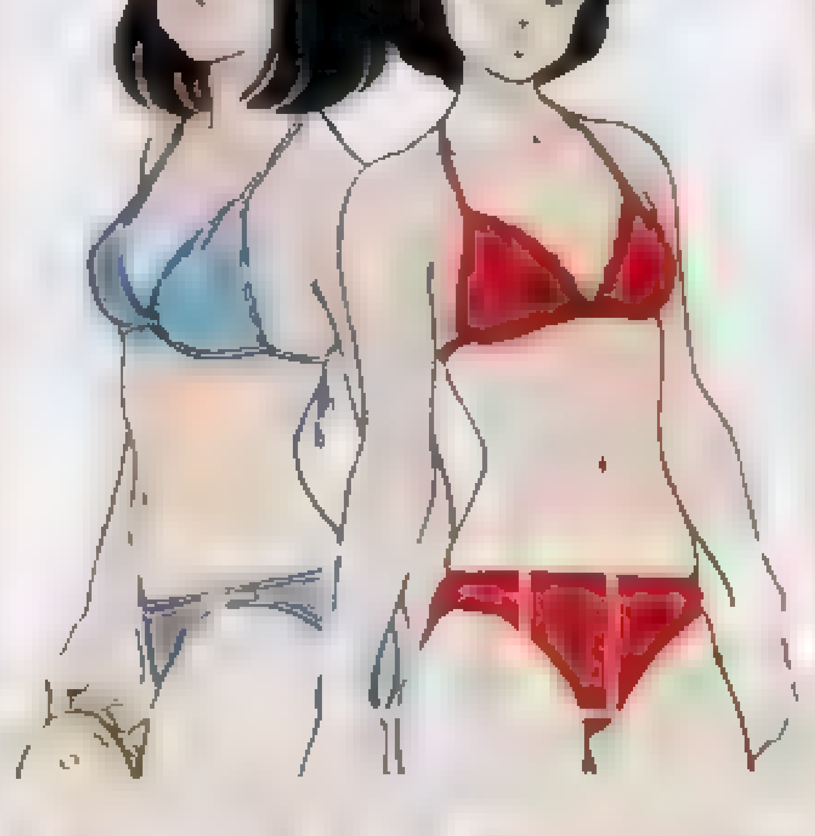
她缓缓地向前走，经过比吕家的时候便驻了足。她抬头望着那扇熟悉的窗，却不敢开口喊他的名字。

她不知道，如果比吕探出头来，一脸那么熟悉的笑，用那么熟悉的声音叫她的名字，她还能不能保证，自己不在他面前流泪。

比吕篇

男孩对问题和魔镜都不屑一顾，他拉着女孩的手说：放心吧，我会永远和你在一起的。

男孩把"永远"两个字说的很重，女孩真是高兴，便没有注意到魔镜一下子黯淡的脸。



比吕本来是个单纯的好孩子，单纯地为自己喜欢的棒球而努力，单纯地把自己最好的女性朋友介绍给自己最要好的男性朋友，然后看他们很快乐的样子，自己就算有些寂寞也依旧很快乐。

然后或许那天天气太热，雅玲把他叫醒的时候，风吹进来还夹杂着闷闷的蝉鸣。他睁开眼看到女孩透明清澈的眼睛，然后便脸红了。

他看不到，却知道自己的脸一定红了。

一个好球又直又重地落入野田的手套。春华忽然不知道从哪里冒出来，问他：比吕你是不是有心事

他愣了一下，然后说：没有没有，我只不过想到了以前的一些事情。

春华便说：比吕你是不是累了，要不要休息一下？
他没有再回答，抬起头看见天空蓝蓝的。他想若是雅玲就不会这么说。

春华说大海好美的时候，他正蹲在那里研究海岸边那些灰黑色，有着漂亮镂空花纹的礁石上，有没有很久以前留下的印记。思绪便化作了棉絮一般，软软的，轻轻的，有些飘

雅玲背着他向前走，举步维艰，她颈上的汗珠，就算没有阳光照耀，也依旧晶莹。

他额头的血缓缓地流下来，绕过眼睛，慢慢凝固了，就变成一个紫色的痂，他却也不觉得怎么疼，怎么害怕。

“比吕，别怕，没事的，马上，马上就要到了……”雅玲的声音传过来，那么熟悉的声音，熟悉得令他安心。

雅玲背着他一步一步向前，他安安静静地伏在她背上，有些迷糊，却也一直在想以后一定要对她很好很好的。

春华脚下一滑，他连忙去扶她。
她回过头来问你刚才一直出神都在想什么？
他笑了笑说，我想我要是失忆了的话，还真是件麻烦的事情。

雨中的海岸，有些清冷。
他打一把伞，雅玲，打另一把。
“我是喜欢英雄的，我想，更喜欢他……”

雅玲说话的时候一直背对着他。他看着海风轻轻吹起她的长发，一瞬间，便如花一般绽放。

“我们来这里，就是，听你的恋爱史的吗？”他将手中的伞旋转着把玩，透明的水珠顺着伞骨滑落，然后飞溅。

“不，我只是，有时候会忽然想看看海，和比吕。”雅玲忽然转了身，那双眼睛清澈而美丽。

那双眼睛从五岁，七岁，到十五岁，十七岁，都是如此的清澈而美丽。
那么到底是从什么时候开始，不再天天见面了呢？

他说不出话。海风依旧无忧无虑般轻抚过他的脸颊，扬起雅玲的长发，然后松开，它们便悠然地飘落。

雅玲一直看着自己，那么透明的眼神。他想自己许多许多年之后是不是就会忘了这双眼睛，还是就算想忘记也永远不可能？

“雨，停了呢。”

他抬起头，果然看到有透明纯白的太阳显露出来。

云里滚过一阵微弱的雷声，雅玲便从包中取出一把伞。

“准备得真周到啊。”他笑笑说。

雅玲把伞递给他时，他一直看着她，看她低了头想要躲开什么，却又忽然抬起了头。

然后她便吻了自己，在脸颊上。

他还来不及睁大眼睛，便听到了雅玲的声音：

“和比吕做青梅竹马真好……再见。”

他没有说一句话，只是一直一直盯着她的背影。她挥挥手，她，居然没有再回头。

他忽然觉得自己一直便只是看着雅玲的背影，从小到大。

他没有跨出一步，只是一直愣愣地站在那里。

他以前每天都跟在雅玲身后到处跑的日子里，有没有想到“永远”这个词？应该没有吧。因为那时候他根本没有想过有一天，雅玲会用那么透明的眼神，和自己说再见。

他远远地看到了雅玲，却仿佛只有七、八岁的样子。她一直在哭，哭得很伤心很伤心的，口中还说着：“我把比吕丢了怎么办？比吕，你在哪啊，比吕……”

他大声喊：“雅玲，我在这儿啊，雅玲！”

雅玲仿佛听不到，依旧只是哭。
他更急了，便又喊：“雅玲，我在这里啊！”声音里已经隐约带了嘶哑。
后来他一直喊一直喊，猛然间，连声音都发不出来了……
他一下子惊醒了，才发觉这只是一场梦，额头渗出了细细密密冰凉的汗珠。

“加油，不要输。”
春华很清晰地对他说出这句话，他的眼前一片明亮而灿烂的烟火。
夏季的烟火，在夜空中如此地华丽，然而却又如此地短暂……

他胸前的衣衫被浸染成了深黑色，那是她的泪，是雅玲的泪。

他想为什么雅玲只是在自己面前才这么任性，才会像这样落泪？他想不出答案，又或者想出来了，心中便满是疼痛的幸福。

他一直一动不动地站着，没有说一句安慰的话，也没有拥抱住她，只是任由她就那么伏在自己胸前，任由她就那么地落泪，一地晶莹。

“对不起……”
他说不出自己为什么道歉，也许没有缘由，又其实，有许许多多的缘由。
河岸边，有人在放烟火。
我们有许多事情不知道，魔镜不知道，那似水般流逝的年华，其实也不知道。

野田问他：是真的喜欢吗？
他知道野田指的是雅玲。他说：是的。
他清澈的眸子中是坚定，还有，固执。
他说完就抬起头，望向明和的高山看台，那上面，坐着雅玲。

他知道雅玲是听不到他说：我喜欢雅玲啊。就如他听不到那天雅玲口中的“很喜欢比吕”一样。

然而他却知道雅玲是明白自己的心的，就如自己也明白她的一样。
不，也许这不是“知道”，而是，相信。

球重重地落下。
“好球！比赛结束。”

沸腾的人群，一片热烈的欢呼声。可他，却仿佛听到一些东西匆匆逝去的声音，如风声，似水。

帽檐压得很低，可依旧无法阻止那滴泪，它滑落的时候留下一道痕迹，封印了许多许多记忆。

还有一滴眼泪，滑过另一张透明的脸庞，却滴入了他的心中，心的最深处，烫印出一个伤痕。

那天他依旧去晨练，长跑时经过雅玲的家，便很习惯地抬了头，看见了很熟悉的窗和窗帘的颜色。他想自己真的已经很久没见到她了，便要叫她的名字。可试了试之后，却发现自己连开口的力气都没有。

他想不明白为什么，其实他是怕了，他怕雅玲若是探出头来，很平常地微笑着对他说：比吕啊，进来喝杯茶吧。自己是不是又要在投球的时候，也会想到那双清澈而美丽的眸子。

《狮子王3》举行亚洲推广发布会

在2004年2月19日，《狮子王3：HAKUNA MATATA》的DVD/录像带亚洲推广发布会在东京的迪士尼演播厅举行，出席的除了迪士尼的高层人士外，为这次《狮子王3》亚洲版演唱主题曲的日本著名男声歌唱组合DA PUMP也来到了这次推广发布会。而曾在《狮子王2》中参与配音的日本偶像明星佐藤蓝子也有登场，当然，少不了的还有迪士尼永远的明星——米老鼠和米妮。

《狮子王3：HAKUNA MATATA》DVD和录像带分别制作成日语、英语和中文版，从3月份开始陆续在亚洲10个国家和地区发行上市。香港、台湾的首发日是3月5日，而内地预计在今年夏天发行。

《JOJO》动画再度袭来

自从《乔乔冒险奇遇》第三部的OVA动画推出以后，这部巨著的第一部也即将登上银幕，但究竟是TV版还是OVA版目前情况尚不明朗。乔瑟夫·乔斯达与迪奥·布兰度宿命的对决也将首次通过可动的形式展现在观众面前。不过，相信各位《JOJO》FANS最希望听到的，还是第七部究竟何时才能推出吧……

《Planet ES》公式指南书推出

由幸村成和《Morning》编辑部监修，讲谈社推出的《Planet ES》公式指南书将和刚刚发售的《Planet ES》第四卷单行本同时出版。公式指南书全名为《Planet ES公式指南书 2075年 对宇宙的挑战》，定价1260日圆，对2005到2075年人类开发宇宙的进程进行了人文的、思想的考察（当然是以动画中的世界观……），更有趣的是，其中还包括与现役宇航员的对谈。

《海底总动员》获奥斯卡最佳动画长片奖

在北京时间3月1日（美国时间2月29日），第76届奥斯卡金像奖在洛杉矶柯达剧院举行了颁奖典礼，《指环王 国王归来》成了本届奥斯卡的最大赢家，11项提名全部得奖，成为首部获得两位数提名并百发百中的作品。而最佳动画长片奖也不出所料地被《海底总动员》夺得，此外，本次最佳动画短片奖则被《HARVIE KRUMPET》夺走，这部在亚当·埃利特脑中酝酿了10年之久的影片也终于得到了它应有的回报。

自由谈 凤凰涅槃

——《真·女神转生III夜想曲》通关随想及《狂热版》之印象

文：天之业云

伊甸园里有棵智慧树，树的附近，长了一丛玫瑰花，每当花丛间绽放出第一朵玫瑰时，一只美丽的鸟也随着花瓣的开启而诞生于花间 这只鸟飞翔的姿态宛若漂浮在空中的纱绸般轻盈，歌声清亮甜美，羽毛五彩灿烂。这只美丽的鸟就筑巢于美丽的花丛间。

亚当和夏娃偷吃禁果，神下令放逐他们。天使挥舞着带着熊熊火焰的剑将他们驱逐出乐园，天使的剑在空中舞动，火星四散飞溅，花丛间的鸟巢着了火，美丽的鸟烧死在火焰中。

花丛被烧得化成灰烬，在暗红的火焰里，隐约看到几枚鸟卵，在炙热的火焰催化下，其中一枚现出裂痕。终于，另外一只美丽的鸟破壳而出，由火焰中诞生，振翅飞向天空！

这就是浴火而生的不死鸟！

世代流传着不死鸟的故事。据说，它筑巢在阿拉伯，每一世纪末，他就引火焚巢，将自己烧死在巢中。但，另一只不死鸟总会由火焰中诞生，尾翼拖着灿烂的光芒，飞向天际。斑斓的五彩羽毛和天籁的歌声亘古不变。

上面这段优美的文字选自安徒生的《The Bird Phoenix：不死鸟》。不死鸟，也叫凤凰（确切地说有区别，但这里不宜细分，姑且就笼统地叫吧），传说中的神鸟，代表生命无止境的轮回，相传任何时候世界上只有独一无二的一只，每500年就会收集香木自焚，从灰堆中获得新生。而在我们面对的众多游戏系列中，有一个系列游戏似乎正在经历这种变革，这就是我们今天要讨论的“《真·女神转生》系列”游戏。

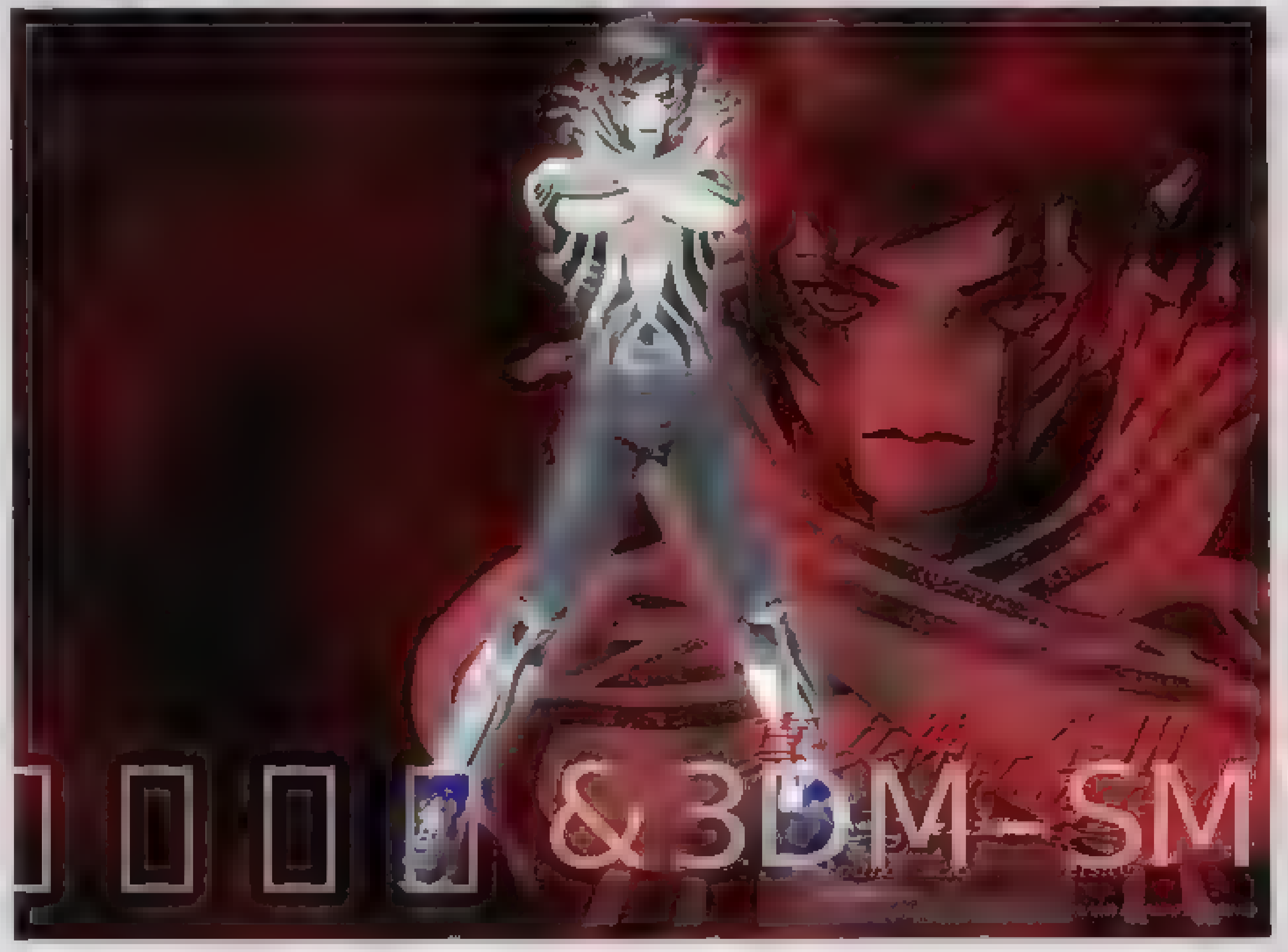
九天之玄鸟

说实话，《真·女神转生III夜想曲》（以下简称《夜想曲》）是一款不易亲近的作品，不易亲近是多方面的，不仅仅只是指它在剧情和人物性格塑造方面的倾向，它的游戏系统甚至游戏的整个基调也是如此。这些都注定这款游戏非主流的命运，也造成大多数新玩家难以理解整部游戏的内涵，但是即使如此，客观地说，《夜想曲》仍然是一款非常优秀的作品，只因不易亲近，使很多玩家失去一亲芳泽的机会。

我最初接触“《女神》系列”（注：“《女神》系列”指所有的“《女神转生》系列”作品，包括“《真·女神转生》系列”和旁支系列作品，指出这一点是为了和下面讨论的“《真·女神转生》系列”相区别，希望读者有所区分）是从SS上的《女神》旁支系列作品《恶魔召唤师 灵魂黑客》开始的，当时确实有惊艳的感觉，因为一方面我是个神魔文化的爱好者，恶魔交涉和合成系统正中我下怀；另一方面，游戏在系统上的处理有别于一般日式RPG游戏，比较注重战术、技能的选择和搭配，使得战斗带有很多思考性，剑合体系统也有自己炼剑的成就感。最重要的是在人物性格方面的刻画很有独到之处，在比较合理的剧情设定范围内深层次探讨人性，女主角的神降系统更是点睛之笔，很好的实现了玩家情感上互动。整个游戏在女恶魔妮米纱为了女主角瞳的意识得以继续得以存在不得不离开女主角身体，从而不得不与主角分离中达到了高潮，当时难舍难分的感觉现在还记忆犹新。由于《灵魂黑客》给我留下了很好的印象，之后将当时PS和SS上的两个分支系列《召唤师》和《异闻录》玩了个遍，相对而言，我比较喜欢“《召唤师》系列”，但“《异闻录》系列”也不失为一个优秀的作品，特别是《罪》涉及的孩提时代成长的烦恼和《罚》中关于初涉社会的青年面对现实的迷惘的探讨都有一定的深度。由于我很喜欢这两个分支系列的作品，所以当时对《夜想曲》也是充满期待的，游戏一发售我就买来玩，但是随着游戏进程的深入，我发现这款作为“《女神》系列”正统后继作品的《夜想曲》是一款非常难以亲近的作品，甚至我有从内心深处拒绝它的感觉，为什么一款游戏会让我产生这样的感受呢？它不易亲近之处又在什么地方？

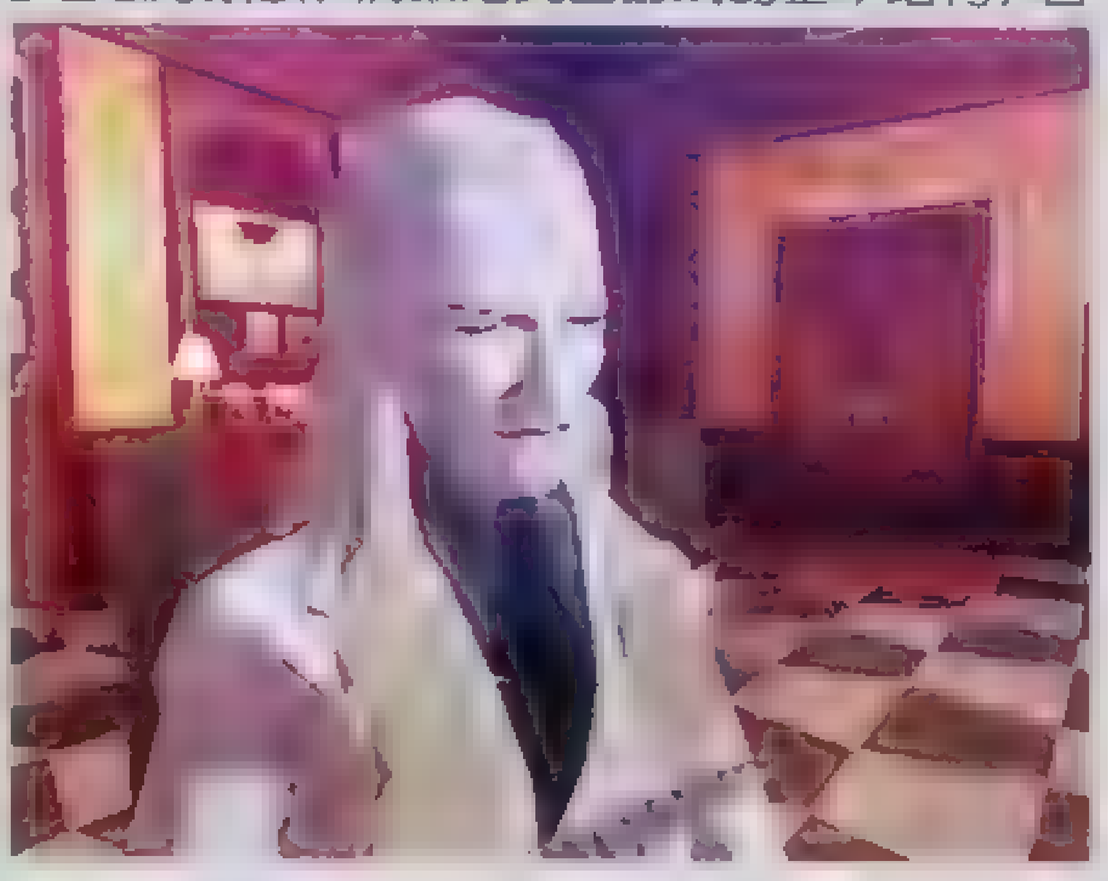
首先，正统的女神转生系列作品“《真·女神转生》系列”（以下简称“《真》系列”）在剧情设定和人物性格塑造方面与日、美主流RPG游戏的做法有很大的不同，甚至与它的两个分支系列也有很大的区别，而《夜想曲》是我接触的第一个《女神》正统系列的作品，我第一次玩的时候可能过多了带着对“《召唤师》系列”的理解和日式RPG游戏的共识进行游戏，这些可能都影响了我正确理解这款作品的内涵，一直到后来我尝试了《真·女神转生Ⅰ》和《真·女神转生Ⅱ》后才有了一些头绪，而最近《狂热版》的推出又让我有了再进行一遍游戏的冲动，当然，一开始进行《狂热版》倒不是想再去体验一下《夜想曲》那晦涩的剧情，只是我的90多小时通关记录正好保存着，而且我也想试试hard难度以及体验一下隐藏迷宫的爽快感。由于已经有了一次通关的经验，对游戏迷宫的构造和大多数魔物的属性都早已了然于胸，对于存档地点的熟知也让我可以很好地安排推进游戏进程与练级之间的节奏，基本上没有玩《夜想曲》时被压得透不过气来得感觉，但是这样其实也给了我一个思考游戏内涵的机会，结合《真·女神转生Ⅰ》和《真·女神转生Ⅱ》的体验，我逐渐开始理解“《真》系列”的内涵，但我不得不说，作为此系列最大特点的剧情安排和人物性格塑造恰恰是最不能被主流RPG玩家所接受的，恰恰是“《真》系列”与广大玩家之间最大的障碍，而并非是大家通常认为的游戏难度。

我曾经在《游戏人》第六辑《RPG游戏的3.5种扮演观》一文中探讨过日式主流RPG游戏在扮演观上的特点，大致我们可以形成这样的认识，现在日式主流RPG游戏的扮演观是建立在情感互动上面的，这种发展倾向是随着次世代机的发展以及“《最终幻想》系列”坐上日式RPG游戏王者宝座开始成为主流的，随着PS2的推出及成为主流机种，这种发展倾向实际上已经占据了统治地位。那么从这种扮演观出发，我们不难理解现在日式主流RPG游戏在剧情安排和人物性格塑造上的特点，在人物性格塑造方面，即使游戏的世界设定如何的光怪陆离，如何的匪夷所思，如何的天马行空，游戏角色的个性却越来越像真实的人类，越来越有血有肉，而在游戏中也越来越多的增加爱情、友情、亲情方面的内容，目的也是为了制造更多可以体现角色性格冲突的机会，从而进一步实现情感上的互动。而在剧情的安排方面，极尽的曲径通幽、峰回路转而且努力做到高潮迭起、有张有持，向戏剧的表现手法



靠拢。人物的性格塑造为剧情的安排服务，剧情安排为人物性格塑造制造机会。以PS2时期几款销量不错的RPG游戏来看，确实可以看到这一点，首先这套游戏的理念就是由SQUARE提出的，它的作品基本上符合我所说的特点。最值得一提的是《宿命传说2》这部作品，此作在PS2上画面算不得非常优秀，但是在亲情、友情、爱情上的刻画却做得非常好，实际上该作在商业上也是受到了不错的回报，究其原因就是比较好的把握了大众对于RPG游戏的审美倾向。这样的例子在PS后期的游戏中还有很多，这里就不一一列举了，大家带着这个观点看一下那些商业上比较成功作品就可以理解日式主流RPG游戏在角色扮演上的这种倾向。

"《真·女神转生》系列"在剧情安排和人物性格塑造上的处理却完全是一个异类，这一点应该是决定这个系列游戏属于非主流RPG的根本缘由。首先，"《真》系列"在人物性格塑造方面与主流RPG游戏越来越趋于写实化的风格截然相反，与其说"《真》系列"中的人物是人倒不如说他们是一些理念、意识的绝对化存在，"《真》系列"中的人物是抽象的，不是那种有血有肉、有欢乐有悲伤、思想情感复杂的拥有现实人性的人，是将现实中的人物的思想意识抽象出来，加以绝对化的结果。虽然游戏表现人物内心情感冲突和心理变化的剧情也不少，但这些更像是思想本身之间的冲突的结果而并非是人类的复杂情感之间的冲突。我们以《夜想曲》为例，无论是勇的逃避现实，还是冰川的厌世，或是千晶的力量代表一切的创世理念，都是他们各自的处世态度在"世界受胎"那种极端环境下的极端表现，这个时候他们实际上已经成为各自坚持的理念的抽象化存在了，而并非现实意义上的人。虽然游戏也花了大量的篇幅来表现他们各自的思想的变化过程和内心的情感，比如千晶的孤寂和勇的迷惘，但是仔细想一下，却发现思想历程也好，内心情感也好，终究是为突出他们各自坚持的理念，这之间有着严密的逻辑关系，可以说，他们思想情感上变化和表现实际上是他们各自的处世态度在那种极端环境下应该有的表现，就像被植入不同病原体的小白鼠在相同的封闭生活环境下的变化一样可以被预计。只有一个例外，那就是佑子老师，只有她一个人在《夜想曲》中有人的特点，影响佑子结局的几个选择并不像其他几个人那样绝对化，在不同的时候影响选择的思想是不同的，这恰恰体现了人类思想的复杂性，可以说，佑子是游戏中的诸多理念中象征人性的存在，所以对应她的结局就是重返人类世界的结局。从上述例子中我们可以看出，《夜想曲》对于人物塑造是象征性抽象化的手法，这实际上是"《真》系列"的传统，从一代的LAW，Neutral，Chaos的理念上的冲突我们也可以看到这一点，《夜想曲》的这一特点是继承传统的结果，而两个分支系列在人物性格塑造上都不同程度的对这一点进行弱化，两个分支系列中角色的人性成分都要比正统系列来得多，所以也比较容易亲近，大众化一些，但是拿分支系列里形成的观点去看待正统系列难免有衔接不上的感觉。在剧情设定方面，"《真》系列"也区别于主流RPG游戏先剧情后人物性格塑造以及越来越戏剧化的剧情设定的做法，他的剧情安排也是为了能够更好的体现思想观念的冲突而服务的，他走的是这样的路线，先有思想，再有人物，然后再是剧情的铺陈，在"《真》系列"中，一开始的思想分歧拥有最高的高度，然后一切都围绕其展开。我们可以以不同的思想理念为索引，清晰地列出游戏的整个结构，各个思想理念的展开是并列的，无所谓高下，只是取决于游戏玩家的选择以及认同，而且展开的脉络有很清晰的逻辑性，往往是由客观条件推论得到下一步的发展方向。设定剧情用来表现各种思想的特点以及他们之间的冲突，"《真》系列"向来是认为思想第一的，在《夜想曲》中，思想甚至超越了



物质的存在达到了创世的高度。那么我们从上面的讨论中看到了"《真》系列"的什么呢？抽象化的人物设定目的是为了突出思想上的分歧，从思想分歧出发的严整的结构，严密的逻辑推导，意识第一性，物质第二性，那么他到底是什么呢？他到底想表达什么内涵呢？不妨可以这样认为，实际上他是一款唯心主义的哲学作品，或一次唯心主意哲学讨论。我们来打一个比方，如果说主流RPG游戏是小说的话，那"《真》系列"就是一本哲学书，如果说主流RPG游戏是故事片的话，那"《真》系列"就是一部伦理片。两者的欣赏角度完全不同，对于"《真》系列"的欣赏必须要换一副脑筋。很难说对于主要功用为娱乐的游戏来说，这样的深度探讨是否合适，但是这样做确实无形中提高了游戏的门槛。

很多人都认为"《真》系列"游戏的难度是该系列最大的门槛，但我不这么认为。以《夜想曲》为例，抱怨游戏难度太高而放弃的大有人在，但是实际上本作为了迎合Light User的口味，难度已经大幅度降低，《狂热版》甚至还有极其弱智的Normal Mode。可是一方面，许多高难度的游戏玩的人却也不少，比如《火焰之纹章》的那堆"凹点"狂人，甚至为了一点点点数上的不满，重打整整一关，玩过《火焰之纹章》的人可能都知道那要耗去多少的精力。《夜想曲》的死亡率和《火》比起来可以说是低多了，而且因为我接触美式系统型RPG游戏比较多，比较擅长从游戏系统出发寻找合适的方法，《夜想曲》除了早期熟悉系统时期死过几次后，中期开始杂兵都是一回合解决，基本上没有机会被KO过，而且在《夜想曲》里被KO也不是什么坏事，至少可以看看那号称史上最强、超绝美形的死亡画面。那么为什么我在第一遍通关《夜想曲》时仍然有一种被压迫得透不过气来得感觉呢？我觉得

"《真》系列"游戏在难度上的感觉实际上是来自于游戏对玩家的心理压力而并非是游戏本身的难度。"《真》系列"游戏基调一向比较灰暗，阴冷，这个特点在系列的原点，改编自西谷史的小说《女神转生》三部曲的FC的始祖作品《女神转生》就确定下来了。西谷史先生的这部小说是一部黑色基调的成人小说，男女主角实际上是各路神魔在人世间进行斗争的工具，故事的结尾是由伊岐那美控制下的女主角弓子杀死了路西法控制下的男主角中岛。后期的《女神转生》的正统续作基本上都继承了这个特点，当然也包括了"《真》系列"的作品。虽然，基调灰暗的游戏其实也不少，比如《FF Ⅶ》和《异域镇魂曲》，但是那里毕竟有一些可以慰藉心灵的东西，或许是友情，或许是爱情，但是在《夜想曲》中，除了拟人的据点秋叶原之外我甚至很难再找到一处可以在不同创世理念的激烈斗争中停靠一下疲惫心灵的港湾，在"世界受胎"的那个极端环境中，几个坚持不同理念的人都在为得到创世的可能性而努力着进行着斗争，即使代表"人性"的佑子老师对于主角其实也多是利用的关系。加之游戏大多数时间都是在封闭的迷宫环境中，只看得到前方那小小的出口的环境很容易使人产生压抑的感觉，还要时刻担心遇上背后遇敌那种基本无法逃避的被KO掉的危险，对玩家的心理压力是巨大的，游戏的难度感其实是来自于此。只有在秋叶原我可以在拟人那里放松一下紧张的情绪，我想这也许是拟人结局呼声最高的原因，他们是我在游戏中惟一可以称得上是朋友的"人"。但当在拟人的圣地前，他们的领袖フトミミ仍然很有礼貌地明确告诉我，再下去是他们的圣地，我不能再前进的时候，我仍然有一种非我族类的孤独感。即便如此，我仍然很同情他们，游戏中他们的结局是悲惨的，辛苦积蓄的MGA为千晶所夺，他们失去了创世的机会，族人也惨遭屠戮。ATLUS甚至没有安排他们获得创世机会建造拟人世界的可能性，也没有安排他们生存下去的结局，这正是《夜想曲》阴冷的地方。一般玩家可能很难在这上面获得认同感吧，这也是它不易亲近的原因之一。

在战斗系统方面，"《真》系列"也和一般的日式RPG普遍的加强剧情简化系统的做法不太一样，掌握它的系统需要多考虑技能属性的搭配而不是单纯的练级，有时候不按照它系统的特点制定战术还无法进行下去，所以"《真》系列"在玩法上也是与日式主流RPG游戏之间是有明显的区别的。

此外，关于此系列还有一些系统上不够贴心，操作生硬的说法，但是个人认为《夜想曲》为了照顾很多新玩家，在这些方面已经改善了很多，我们没有必要把这些东西强加于“《真》系列”头上。

确实，正如我上面所说，《夜想曲》不失为非常优秀的作品，但是它和普通玩家之间确实有一定的距离感，我们欣赏它可能需要换一副脑筋，它是一只九天之玄鸟。

五光之翎毛

不易亲近的阴翳无法掩盖《夜想曲》的光芒，它确实是一个非常优秀的游戏。

对于“《真》系列”的剧情和人物性格塑造，从我们上面的讨论中已经可以知道是有一定的门槛的。但是换一个角度来说，这样的游戏剧情的组织方式和人物性格的抽象化塑造却可以达到主流RPG游戏所无法达到的深度，它可以把游戏的重心集中到想要讨论的内容上来，而回避一些不必要的细节，在日式RPG游戏中很少有在哲学的探讨和人性的批判方面能够和“《真》系列”游戏相比肩的作品，特别是当玩家认同游戏中的某些观念的时候，起到的共鸣可能是震撼的，我与很多“《女神》系列”的FANS聊天时他们都会提到，某一个“《女神》系列”游戏中的情节和自己某些失意的经历非常相似，而且在当时似乎自己也是那么思考的，从此以后开始喜欢上了这个游戏。人生么，哪有那么多的欢歌笑语，多是失意的事多，顺意的事少，就像金庸先生的《倚天屠龙记》中明教教众在蝴蝶谷所唱：“生亦何欢？死亦何苦？怜我世人，忧患实多。”是啊，忧患实多，当你的失意经历与“《女神》系列”这种灰暗的世界观相重合的时候，你就会不由自主地喜欢上这个游戏。有些人喜欢把RPG游戏当作自己精神上的避风港，用来回避现实世界的残酷无情，但是玩“《女神》系列”却万万不能以这种态度进行的，但是它会与你产生共鸣，它会使你不由自主地产生对现实人生的反思，它会毫不留情地剖析你的内心，去让你思考存在的意义和究竟人生中什么是最宝贵的东西，这正是“《女神》系列”的魅力所在，也是为什么“《女神》系列”的游戏FANS是所有日式RPG游戏FANS中最有战斗力的一群（^_^），因为他们捍卫的是自己的精神家园。

“《女神》系列”游戏的游戏系统上一直与日式主流RPG有明显的区别，比较强调战术和策略的运用，这一点上面我们讨论过，不熟悉这一点的玩家可能是需要一段时间来适应，所以本系列游戏在外行人眼里是比较难的，但是熟悉以后却有别有洞天的感觉。我一直觉得游戏的难度和游戏的乐趣是一对矛盾，难的游戏确实会使人有望而却步的感觉，但是越是难的游戏，玩法上面也越多，因为他不得不逼你去思考各种各样的玩法，而不是单一的练级和按键看剧情。如何从“《女神》系列”的游戏系统中获得乐趣，大家最好还是自己试试，这里是难说清。

至于“《女神》系列”的画面和音乐，个人认为都非常出色。特别要指出的是本作《夜想曲》的图像渲染引擎，将“《真》系列”灰暗的世界观和压抑的气氛表现得极为出色，虽然称不上华丽，但是对于“《真》系列”的游戏基调来说，确实最为恰当。而目黑将司、田崎寿子、土屋宪一的音乐也将该作诡异神秘的气氛烘托得相当优秀。至于金子一马的人物设计，实在是不用我在这里多费口舌了，这已经成为了该系列标志性的存在了，大家可以轻易了解得到，这里略去不谈。

最后要说说“《女神》系列”的文化底蕴，这方面是我最喜欢的地方，大家都知道，“《女神》系列”的游戏系统中，恶魔交涉和合成系统都会占很重要的地位，而各路神魔都是取材于世界各民族的神话故事，玩一遍游戏就会对他们有大致的了解，对增加人类神魔文化的知识不无裨益，交涉系统的引入也给予了我们和他们进行交流的机会，使我们可以更深一层的了解他们，这要比教科书要有意思得多。

集香木自焚

游戏的发展进入PS2时代后，由于游戏制作费用的攀升，如何继续保留自己的个性，对于那些非主流游戏系列来说都是一件不太容易做到的事，一方面游戏的成本变得越来越高，另一方面自己的用户面又相对狭小，厂商已经没有多少获利可言，游戏的生存空间开始成为一个大问题。特别是对于那些产品风格单一的游戏厂商而言，继续生存下去的道路只有两条，要么向大众口味妥协，要么避重就轻，开发一些适应市场需要的产品并将工作重心移到这上面来，毕竟现在游戏的高制作费用使其商品的味道还很浓，成为能够成为完美体现制作人艺术品味的载体还为时尚早，生存是每一个游戏必须面对的现实问题。

很遗憾，“《真》系列”选择了向大众口味妥协的道路，而且只是表面上的妥协，并不彻底，对于大众口味的拿捏也并非准确，最终导致了被ATLUS兼并的悲惨命运。

《夜想曲》为了迎合大众的欣赏品味做了一些让步，主要是降低了恶魔交涉和合成系统的难度，系统上除了新增的时间点系统以外，其余都作了简化，战斗变得简单多了，武器和防具被取消，以祸魂系统代之，画面和音乐得到强化。

对于大众玩家来说，我上面已经讨论过，“《真》系列”和玩家之间的距离主要是存在于灰暗的世界观、抽象化的人物塑造和晦涩的剧情上面，但这些在《夜想曲》并没有得以改变，系统上的简化使得“《女神》系列”原先的许多闪光点黯淡下来，而画面强化，在PS2中后期，大多数游戏这方面普遍得到提升的情况下已无多少优势可言。而且我一直很奇怪，为什么《夜想曲》会取消女主角的设定，因为在阴暗的世界观下，爱情是弥足珍贵的，至少可以舒缓一下压抑的心情，有人并肩作战也可以减弱内心的孤独感，难道ATLUS本身就是希望这样做是为了加强主角已化身恶魔而在异世界中孤立无援的感觉，这样做未免残忍了点，使本来就比较阴冷的气氛变得更为冰冷。实际上，《夜想曲》为迎合大众口味做的妥协并没有得到商业上的承认。

而对于一些老玩家来说，难度的降低和系统上的简化未免使人心寒，恶魔交涉系统的简化使得很多恶魔的个性变得模糊，只能通过简介和金子一马的设定上来了解。简介代代都有，随便找本神魔文化的书籍也要比游戏来得详细，虽然金子一马的恶魔设定确实是闪光点，三维化的恶魔确实要比以前做的要细致得多，但金子一马并非“《女神》系列”的全部。战斗系统得以简化，使战斗变得相对简单，稍微注意一下技能的搭配和筛选，到后期只要不停地用强力技能就能轰杀杂兵，辅助魔法的简化使得BOSS战的战斗方式变得单一，基本上《夜想曲》打BOSS只要不停对自己使用强化辅助魔法和对敌人使用弱化的辅助魔法，然后用强力战斗技能和魔法技能获胜。战斗系统的简化使那种因为对手的强大不得不思考各种战斗策略来获胜的感觉找不到

了，特别是防具和武器系统的取消，使迷宫失去了探索的味道，原来在迷宫中寻找奇珍异宝的感觉被削弱了，迷宫变得索然无味，只想早早地找到出口。剑合体被取消，手握古代名剑的爽快感和自己合成神兵利器的激动被剥夺。所以，《夜想曲》其实是一款两头不讨好的作品，在商业上的失利也可想而知。

此外，“《女神》系列”还有一些共通的缺点，比如游戏的平衡性问题。有人说本作剑合体系统的取消是为了回避前作的因后期合体剑过于强大破坏游戏平衡性的问题，这个我不这么认为。其实本作在平衡性上面仍然有问题，注意技能搭配可以轻易培养出比较强大而破坏平衡性的恶魔。我认为游戏的平衡性并不应该因为某些系统的增加和减少而改变多少，应该可以找到一种数学模型来描述。不过鉴于大多数日式RPG游戏对于游戏系统平衡性的拿捏都是凭经验进行，也没有人做过这方面的相关工作，ATLUS在这方面的缺点应该是游戏系统设计上的经验不足所致，这方面倒要和SQUARE ENIX之类的优秀RPG制作厂商多切磋才是。

图像方面的全面三维化也暴露出ATLUS在三维图像处理和编程能力上面的一些不足，个人认为本作取消武器防具的设定恐怕就是因为这个原因。一般游戏中三维人物都是由三维图像制作软件比如3DSMAX和MAYA之类绘制好，然后将MESH文件导出进行制作的，对美工的要求比较高，如果要加上纸娃娃系统那种武器直接在人物身上可见的系统，那对编程来说就有一定的要求，能做到这一点的日式RPG游戏厂商其实不多，但是考虑到日式游戏厂商普遍的美工强于编程的情况，以及ATLUS已经在开发渲染引擎上面投入了很多，对这一点提过高的要求可能有点不近人情，希望以后的作品中能实现吧。对于主观视角到追尾视角的变化，也有一些不完美的地方，游戏中经常要手动进行调整，这方面PS版的《古墓丽影》做得就比较好，可以学习一下。

此外，恶魔交涉和合成系统已经被用了很多代，一直这样重复下去很难说还会保持多少吸引力，这是“《女神》系列”的特点也是它的禁锢，在这方面有所突破确实很难。

游戏发展在进入次世代后，严酷的现实无时无刻不在考验着RPG游戏的生命力，在我们面前，倒下的厂商和制作组已经不计其数，其中也不乏一些很有创意和个性的，比如做《古代机械之记忆》的DATA EAST，做《天地创造》的QUINTET，比起他们，ATLUS被兼并的命运还算是幸运的，至少我们还有能看见《女神》新作的希望，不过“《女神》系列”如果想要有一个光明的未来，ATLUS做一些革新是必要的。

灰堆中再生

关于革新的问题，我个人不太赞成“《真》系列”为大众的口味做太多的退让，正如我们前面讨论的，“《真》系列”非主流的原因是核心化的，是游戏根本理念的非主流，他的用户面也相对特殊，硬要它向主流文化妥协可能会使他丧失自己的许多特色。非主流文化可贵的地方就是它是主流文化的补充和置疑，这也是它自身的魅力以及对主流文化本身也有促进发展的积极作用，大家一定听过《五星物语》的一个故事，《五星物语》本身是一款比较非主流的漫画，但当时由于自身的特点非常鲜明和制作水平的优秀，受到了越来越多的人的喜爱，销量开始猛增，永野户听到这个消息后并不是为商业口味做太多的迎合以增加漫画的销量，而是在下面的几集中增加了更多的更加另类的因素，使销量回落到原来的水平，因为他认为一开始定下了游戏另类的基调后，商业上的成功可能会使漫画向迎合大众口味的方向发展而失去自身的特色，这种为了保持作品本身的特点而拒绝商业因素污染的做法是可贵的。对于非主流文化，我还是抱有这样的观点，用不着一定要向大众硬性的推介，只需要做适当的宣传，让大众了解一下，喜欢的人自己会找来，不喜欢的人多说也没用。炒作过头会令人反感，也用不着搞小圈子把自己和大众文化孤立起来。游戏口味贵族化一说实际上是相当主观的，这不是一种客观实在的态度，也不利于厂商得到正确反馈信息。不过游戏毕竟不是漫画，成本的攀升使其无法像低成本的漫画和小说那样保持高洁的本色，商业因素是不得不考虑在内的。我个人认为，像光荣那样开发迎合大众口味的作品“《无双》系列”，并将工作重心移到《无双》上来的办法还是不错的，其实“《三国志》系列”也是用户面比较狭小的作品，但是“《无双》系列”的成功使光荣也有财力和人力来支持“《三国志》系列”的发展，《三国志》不仅保持了自己的本色也获得了比较宽松的发展空间，不用担当公司盈利来源的重任。

此外，“《真》系列”在战斗系统上还是有一些发展的必要，我认为除了难度以外，系统上多考虑如何发挥玩家创造性的思维还是不错的想法，这一点可以向他自己的TRPG版本《新世默示录 SIN APOCALYPSE》多学习一点。此外，由于“《女神》系列”的角色中恶魔占很大的比重，若要避免恶魔仅仅成为战斗的机器，恶魔的性格塑造是比较重要的，这一点目前是在恶魔交涉系统中实现的，简化恶魔交涉系统并不可取，而且在FC的《女神转生 II》中曾经出现过主角的行为会影响恶魔对主角的态度的设定，不知道为何这一点没有被很好地继承下来。

从《狂热版》对于《夜想曲》的变化来看，“《真》系列”还是希望用增加商业化因素的办法获得大众的认同，对于我来说其实《狂热版》中但丁和收集都没有多少吸引力，反倒是剧情上补完倒是不错的，HARD难度和隐藏迷宫也满诱人的。ATLUS可能意识到自己失利于两头不讨好吧，针对两方面的用户口味都做了一些调整，但变革还是面向大众多一些，只可惜大众还是不买他的账，3万多一点的销量着实有点可怜。其实两个分支系列的作品在商业亲和力上都要比正统续作来得高一些，既然要做迎合商业口味的变革为何不是在《召唤师》身上或是在《PERSONA》身上呢？如果这次PS2上打头阵的作品是这两作的续作我觉得可能情况要好的多。

对于《狂热版》中的新《女神》的影像，在目前手头资料不足的情况下确实还不易多做评价，但我还是希望看见原来的那个“女神”，而不是浓妆艳抹媚俗的她。

我所钟爱的“《女神》系列”，你的路在何方，真希望这次失败对你来说是一次火的洗礼，在浴火后我们看到的还是那个原来的你，只是比以前更美丽，更活泼，更有生命力。

耀西故事

以下文字及图片由神游科技有限公司提供

编：多边形

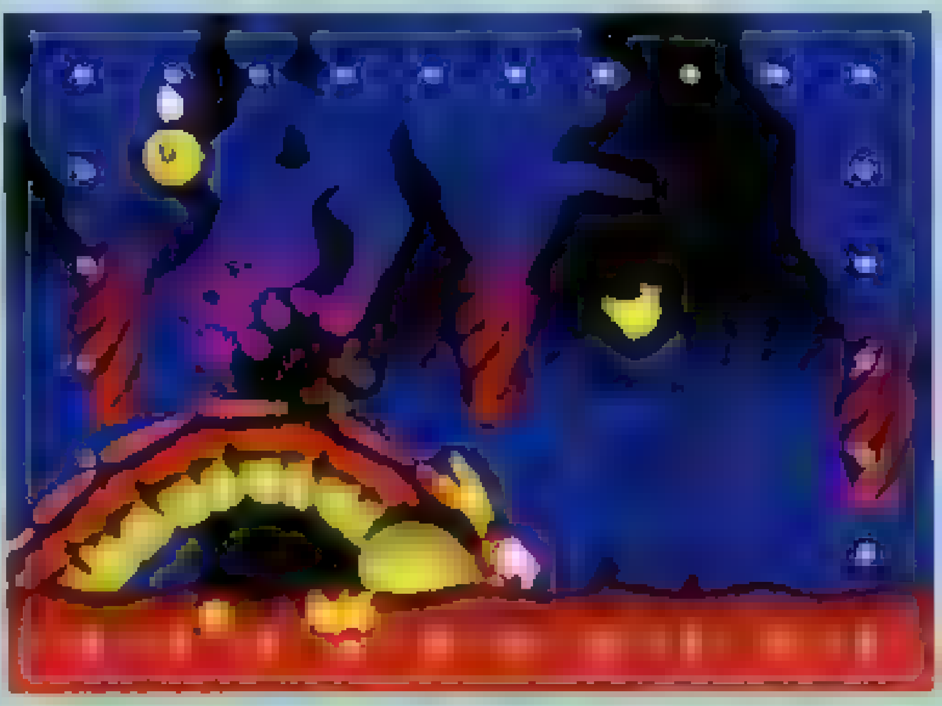
带你进入神奇的卡通探险之旅！

耀西故事简介

一天，耀西小岛突然发生了一件不可思议的事情，耀西的世界竟然变成了一本图画书。超级快乐树也不见了！曾经快快乐乐的耀西如今成了垂头丧气的耀西。只有小酷霸才会这么卑鄙，来打破耀西们的美梦。

在小岛的一端有6个耀西蛋，他们真幸运，多亏了蛋壳的保护才得以平安无事。小耀西一个接一个嘭、嘭……地破壳而出！这个世界怎么了？我们该怎么办？小耀西一起讨论着……怎样才能将小岛恢复原样呢？

大家最终得出了结论：如果我们有快乐的心情，世界就会充满快乐，那样一定能够恢复世界的原样。有了超级快乐树，水果想吃多少就有多少，就能将快乐洒满整个世界。团结所有小耀西的力量，向最后一页的小酷霸城堡进发。小耀西最终能夺回超级快乐树吗？爱吃水果的小耀西们已经踏上了追寻快乐的旅程。它们将会书写怎样的一段故事呢？



谁能找到超级快乐树？拯救小岛的英雄非你莫属！

圆圆的鼻子，大大的肚，耀西想找快乐树！哟，这个活蹦乱跳的小东西，就是传说中大名鼎鼎的耀西吧！耀西是谁？哦，它是一只可爱的小恐龙，不过，没准，它是一只小花狗，因为它鼻子很灵，还会汪汪叫；没准，它是一只小变色龙，因为它会突然伸出长舌头，还会在花花绿绿的森林世界里不停地蹦跳……嗯，不管它是什么啦，耀西的本事可大了，反正你玩了就知道了。它现在的任务是——寻找超级快乐树！

事情是这样的：在很久很久以前，有一个阳光明媚的耀西岛，6个小耀西在岛上过着快活的日子，可是小酷霸这个可恶的家伙偷了超级快乐树，并且下了一道魔咒，竟然把整个耀西岛变成了一本图画书！要知道，住在图画书里是个什么滋味呢？而且，那棵树可是耀西们的宝贝啊！它们商量了半天，决定立刻行动，重新夺回超级快乐树，播撒欢乐，让小岛恢复原样！可爱的耀西就这样蹦蹦跳跳地踏上了小岛的探险之旅……

在这个特别的故事里，你能真切地体验到卡通世界里各种造型可爱、色彩鲜艳的东西，而要彻底完成这个可爱的游戏，你至少要在不同的地图里通关四次，还有特别的完美通关。在游戏里你可以尽情穿越缤纷的时空，领略云端的风光、恐龙洞穴的阴森、热带雨林的神秘……到处都有很多很多暗藏的宝藏等着你去发现！超级卡通的画面，动听的音乐，更是为你的探险旅程增加一份轻松愉快的心情！游戏独有的自动储存进度和故事模式，让你可以随时挑战极限，又不至于因过度游戏而伤及视力。耀西故事，好玩不上瘾；缤纷探险，快乐更聪明！

好玩不上瘾 快乐更聪明

以下是本刊对iQue游戏工程部负责人的采访实录：（略作整理）

问：请问《耀西故事》会在什么时候上市呢？

答：《耀西故事》是在去年12月10日开始本土化运作的，其中遇到一些技术上的困难，但目前已基本完成。3月中旬完成测试和确认，不出意外的话，三月下旬即可上市。

问：这款游戏适合哪些人群呢？

说到这款游戏最大的特色，可以说，它是对5—10岁左右的儿童最好的启蒙，对孩子的色彩想象力的培养。此外，它还比较适合女孩子。我们觉得，到目前为止，在所有的神游游戏中，《耀西故事》是一款相对更适合女孩子的游戏，因为它关卡种类比较丰富，游戏的外观和关卡设计没有太大的变化，游戏角色造型可爱，比较温和，对抗性相对比较弱，容易上手。其中还有一个特别的技能，就是主角耀西可以不受重力的影响进行不落地的连跳。这个设计降低了游戏的难度，让孩子产生亲切感。

问：那会不会因为难度太低而让玩家失去兴趣呢？

但如果你认为它很容易通关，那就错了。它和《马力欧医生》一样，也是那种易学难精的游戏，《耀西故事》是多线路的，并行的，一次只能选择一个路线，每道关卡有4个，共有6个关卡，所以线路会有不同的24个，你每一次只能选择1条线路，同时，每关都比较短，这是考虑到小孩子注意力集中时间很短的缘故，但又要保证游戏容量丰富。所以，这款游戏并非要求玩家必须掌握到较好的操纵技巧。但是，说老实话，我们的游戏测试员，如果手头没有攻略的话，也要花很长时间才能通关。

问："耀西"这个名字有什么特殊的含义呢？

"耀西"这个名字来源于日语，相当于英语中的OK。它是一只恐龙，是任天堂著名的一个角色。但它的动作更像一条小狗。它会用鼻子来寻宝，它会嗅，会吠，会伸舌头。这种造型，目的在于引起小孩子的好奇心，但是又不是那种离现实生活太远的动物，因此，确切地说，耀西是一种混合型的可爱的小动物。

问：这款游戏是属于什么类型的呢？

《耀西故事》是2D卷轴类动作游戏。国际游戏评论界对这款游戏的创意和画面的设计评价特别高。因为里面的造型独特，画面非常鲜艳，有蜡笔画的风格，风格非常精致，小孩子第一眼看上去就会很喜欢。

问：那就是说它是专为小孩子设计的游戏了？

答：是的。在神游已发行的作品中，它是家长最可能买给孩子的游戏。因为从健康益智方面、难度方面、趣味方面等等，会给孩子带来发现的惊喜，以及想象力和观察力方面的锻炼。在遇到难题时，画面上都有提示，所以它很适合家长启蒙教育的需要。可以说，这是iQue第一款专为孩子设计的游戏。整个通关设计的时间比较均匀合理，每一关相对独立，各自成章。要小孩子放下游戏机很容易，所以，把《耀西故事》称为"好玩不上瘾"的游戏，绝对很贴切。

读编往来

我们编辑部里有一个共同的口号：
努力工作，拼命玩！

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.com.cn

☆时值100期的大好日子，告诉大家一个好消息：《游戏机实用技术》的论坛即将开张！具体情况，请大家随时关注http://www.ucg.com.cn！泰坦上次在小编寄语里神秘兮兮地透露说，他最近正在进行一项秘密工作，现在真相大白了！

☆《Gamehalo DVD》Vol.3已经上市，想必大家都已经看到了。而当大家看到这期杂志后不久，满载着各种内容的《掌机王》第八辑就会上市。本辑《掌机王》的赠品是掌机王座，请喜爱掌机的朋友留意。

☆100期为大家准备了一个以前从来没有做过的赠品：游戏王牌。它的特别之处在于，你既可以把它当成卡片来欣赏，也可以用来和玩友们切磋游戏心得，具体玩法在本期“读编往来”中会有详细介绍。游戏玩累了，不妨找几个朋友们来一起玩玩游戏王牌吧！

☆所有的《5周年纪念特辑》将于3月15日发出！请预约了的玩友们注意查收。

☆最近各大机种上大作频出，游戏之外的世界也是风起云涌：禽流感至今不灭，国奥又输给了韩国队，而最近全世界纸浆价格也开始暴涨。大家游戏照玩不误，但也要多走出去看看啊！

超级推理之《忍》

山东 张涛：跟朋友玩《忍》时，得出如下结论：

秀真跑步时右手一直握着刀，原因是怕敌人突然出现拔不出刀。

不动时双手交叉原因有二：

1.天气太冷，自己穿得太暴露，但打仗又不能披棉被，所以只好抱在一起取暖；

2.为了清楚双臂上的手里剑够不够用。

原创游戏剧情之《光明之魂2后传》

当8位光之勇者把世界从黑暗中救出后，他们又去做什么了呢？

战士：保镖。

道士：医生。

巫师：和老弟开家医院当起了医生。

魔法师和弓箭手：两人结婚后，一人在家照顾孩子，一人去当体育老师。

忍者：邮递员。

格斗家和龙战士：不幸却不会为生活所愁的两个人，因为这二位老兄作为“本世纪最后的人狼和龙”被关进笼子里供人们欣赏。

北京张宇

纱迦点评：说到《光明之魂》就想到了MD上经典的《光明力量》，最近“《光明力量》系列”已经有新作的消息放出了，真是令人振奋。不过如果仅仅只是照搬的话那还不如不做。

读编妙语

盈盈月光，我掬一捧最清的；
落落余晖，我拥一缕最暖的；
灼灼红叶，我拾一片最热的；
萋萋芳华，我摘一束最灿的；
漫漫人生，我要采撷最美的、
那弥足珍贵的——UCG。

——江苏 孙健

希望邪魔天使下次飞时小心电线竿子，多边形戴口罩时当心缺氧，泰坦的黄金眼编辑器越来越成熟，LIKY的《掌机王》越来越成功，胜负师的棒棒糖越来越多……

——上海 顾明健

“好可惜，都送给眼睛享福了……”

山西玩友王君的耳朵对某期Gameholo的评价。

游戏人生游戏人。

——非线性编辑Eric到为《游戏·人》第六辑构思的广告词

废柴，这怎可能？

——某网站编辑得知泰坦对索尼展台某少女心仪并试图追求后，通过MSN发来如上劝告

什么？周日不加班了？有没有搞错？

——美编MM得知周日放假时冲口而出

我们是老夫老妻了。

——小编奉劝老编和女友一同去观看深圳中信广场的巨型巧克力，据悉必须是一对情人方可进场入座。老编听到后如是回答。

本期编辑部流行游戏

鬼武者3	11人	除LIKY、卡伦、星夜外的所有小编
WE7国际版	4人	GOUKI、沙罗、卡伦、多边形
FF X -2 国际版 + 最终任务	3人	邪魔天使、纱迦、泰坦
格斗之王98	3人	沙罗、纱迦等
影之心Ⅱ	2人	卡伦、猫太

《鬼武者3》以11人的惊人记录夺得本月冠军！这11人中，完全通关的有8人，已经超过了当年《鬼武者2》的记录。而自《WE7国际版》推出之后，《WE7》已经完全消失了。值得一提的是编辑部里又掀起了KOF风，虽然只有3人，但加上围观者的话，数字就很可观了。下期冠军预测：《忍者龙剑传》（Xbox）。

邮购

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～54期、总第56～59期、总第61～62期、总第66期，定价8.8元；总第72期、总第76～92期、总第94～95期、总第98～99期，定价9.8元；总第73&74期，定价19.6元；《游戏·人》第三辑、《游戏·人》第四辑、《游戏·人》第六辑，定价12元；《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑，定价16元；《Gamehalo DVD》Vol.1、3，定价9.8元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好还要留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

Xbox LIVE将于今年内落户台湾地区。为刺激玩家购买Xbox，最近Xbox行货游戏的价格狂跌，像D·S于第一时间入手的《忍者龙剑传》才310元。与之形成鲜明对比的是，由于最近日元升值，导致PS2行货游戏价格上涨。台湾地区的不少玩家自发地组织起来，实行拒买行货的活动。但该买的游戏还是得买，行货版《鬼武者3》目前已经售出近4万套，创下了行货游戏的销售记录。

熬夜秘技

湖北的曾帝玩友送给诸小编秘技一篇，名曰《熬夜恢复MP大法》，本当放在火热秘技，但考虑还有不少玩家也都有熬夜的习惯，就放在这里给所有读者们分享了

熬夜恢复MP大法

早上雀巢咖啡一杯，

中午午休醒来一杯，

晚上熬夜再一杯，

三杯包你夜战3：30。

纱迦注：此秘技仅供参考，请读者们谨慎使用，睡眠休息才是回复HP、MP的最佳办法哦。

广州 绝影·BOBO：上个星期，最新一期UCG入手，回家时在家门口听到老爸的声音，因为老爸不允许我买UCG，所以灵机一动，把UCG放进自家的邮箱中。一天后，UCG已被发现！我刚想开口解释，老爸说："现在UCG不要钱吗？怎么有人把一本UCG投到信箱中呢？"

据说SNAKE学生时代上课玩GB不幸被老师察觉，只见他迅速将GB塞于桌腿下，并告诉老师书桌四脚不齐，正在拿块砖头垫桌腿（此情节为某编原创，如有雷同，纯属巧合）。绝影玩友反应实在够敏捷，与SNAKE颇有相似之处。

湖北 赵朝军：我的班长看我写东西，就知道我又在给你们写信了。最近正在背日语五十音图，现在每天背一行，我认为还可以。有些发音念得还是不太准，以后还要努力，我一定要在返伍之前将之攻破。说到一款RPG，剧情才是最有价值的，现在只能买些中文版玩一玩。以后就好·只是我的五十音图什么时候才能背完啊！不知你们是怎么背的，我认为学日语最难的就是这个了，杂志上也有日语专栏，但从没总结出背五十音图的办法，导致了很多不便，能不能在以后的杂志上登一些方法呀

万事开头难，尤其是日语的五十音，和我国的汉语拼音、英文字母有很大差异，要说怎么记嘛，小编们的方法也都是多看多记。但经常打游戏还是有助于日语基础学习的，比如编辑部刚来的某人酷好《高达》、《机战》，碰上什么片假名一时叫不上来，用游戏中机体人物名字一联想就碰上了，比如アムロ（阿姆罗）、シャア（夏亚）、シーマ（西玛）、ガトー（卡托），各位也可以自己试试看哦。但建议在开始自学日语时一定要端正自己的发音，否则念习惯了就很难纠正过来了。

云南 影子：这是我第二次吃你们的油细鸡了，可惜的是以前不知道有这道菜，而且第一次尝到了骨头，第二次只尝到了鸡油。不过这只鸡是我吃过最好吃的鸡了，味道非常适合我，呵呵！用一句昆明的话说就是：真呢板扎（意思是非常好）！话说那天我下班后没事做，就东走走西逛逛，然后来到一个很小的报刊亭前。突然，我发现一本书，有一点恐怖又有一点酷——啊，是我最爱的《恶魔城》，怎么会在封面上？我仔细看了书的封面和定价，当时没注意书的名字，看完定价后觉得不贵，可以买下，于是就把油细鸡带回来了。我从头至尾、有始有终地看完这本书后才知道它的味道是多么板扎啊！

相识就好，无需恨晚——要说时间过得还真是快，转眼油细鸡迎来了五周岁生日、第一百期，而明年又是鸡年……

广州 梁伟：我不是游戏的奴隶，因为我了解游戏。游戏只是消闲的工具，不必过于沉迷其中。把游戏和学习融入一起，学中有乐、乐中有学，何乐而不为呢？把每道数学题当成BOSS或谜题，努力把它攻破，不管用多少HP、MP都值得。

呵呵，为我们曾经共同的BOSS握个手先，在高三的紧张备战中将那些让人头疼的试题看作游戏BOSS，不失为一种缓解紧张的精神疗法。各位身在高三的玩友要抓紧时间练级，把握好高考这场即将到来的BOSS战哦。

北京 邓奏：我是一名军人，接触游戏不多，大部分时间都只能玩GBA，所以我个人也希望能够多介绍GBA游戏。

先向邓玩友回敬个军礼，下面向读者首长们汇报情况。因《游戏机实用技术》涉及到的平台

游戏王牌玩法说明

100期的赠品是由众小编精心策划出来的游戏王牌。游戏王牌除了可以当卡片来欣赏外，还可以用来玩游戏。想测验一下你的游戏知识吗？那么就接着往下看游戏的玩法吧！

游戏须知

本游戏的游戏人数为2～4人。一套游戏王牌共有16张，这16张牌分为4类：厂商卡、类型卡、年份卡和机种卡。每一类各有4张。厂商卡4张，分别为CAPCOM、KONAMI、NAMCO、SQUARE ENIX；类型卡4张，分别为RPG、SLG、ACT、AVG；机种卡4张，分别为NGC、Xbox、PS2、GBA；年份卡4张，分别为2001年、2002年、2003年、2004年。

基本规则

1. 先将16张牌洗匀，然后将其整齐地放好，牌的背面朝上，这样就可以开始玩游戏了。游戏开始后，玩家按一定顺序每人每次摸1张牌（起始和顺序自定）放至场中，牌面要让所有人都能看见。当场中出现不同类的牌时，玩家要根据牌面的各种组合想出对应的游戏。如果有人能够抢先说出符合这一组合条件的游戏名，即可将这一组合的牌拿走。如果没人能够说出符合的游戏名，由下一位玩家继续摸牌。

例1：当场中出现"NAMCO"（厂商卡）和"PS2"（机种卡）时，只要说出NAMCO在PS2上推出的一个游戏名如《皇牌空战4》，便可将这两张牌据为己有。

2. 当场中出现多种组合情况时，只要说出符合其中任何一种组合的游戏名，便可将相应的牌拿走。

例2：当场中出现"CAPCOM"（厂商卡）、"2003年"（年份卡）、"ACT"（类型卡）、"SQUARE ENIX"（厂商卡）时，说出《名将》（CAPCOM+ACT）、《混沌军势》（CAPCOM+2003年+ACT）、《龙背上的骑兵》（SQUARE ENIX+ACT+2003年）均可。谁先说出谁就可以拿走牌。

3. 被拿走的牌并非就属于该名玩家。当场中出现可与被拿走的组合进一步组合的牌时，若被其他玩家说出符合新组合的游戏名，则原组合将易主。当然，持有这一组合的玩家亦可抢先说出符合新组合的游戏名，这样既可防止自己的牌被人拿走，又可以拿走场中的新牌。若被拿走的组合已满4张，则不会被其他玩家抢走。

例3：假设甲在例1中凭借《皇牌空战4》拿到了"NAMCO"＋"PS2"的组合。当场中出现"2003年"时，乙若抢先说出《灵魂能力Ⅱ》（NAMCO+PS2+2003年），便可将"NAMCO"、"PS2"、"2003年"这3张牌一举收入囊中。如果由甲抢先说出《灵魂能力Ⅱ》，便可并加固自己的组合，顺便将"2003年"收入囊中。

4. 16张牌全部拿完后，如果不能想出新的组合，则游戏结束。游戏结束时，谁拥有的牌最多，谁就是胜利者。

5. 整个游戏过程中，出现的游戏名不能重复。如对某游戏的厂商、类型、年份、机种有疑问，以《游戏机实用技术》上的资料为准。

实战举例

时间：2004年3月3日下午 地点：会议室 人物：多边形、胜负师、纱迦

游戏开始后，多边形率先摸牌，他摸到的是PS2。接下来是胜负师，他摸到了ACT。纱迦根据PS2+ACT，立马叫出《真·三国无双2》，将这2张牌全部拿走。

游戏继续，这次纱迦摸到了Xbox，虽然Xbox和纱迦拿走的ACT有N种组合，但根据规则3，必须要能够和被拿走的整个组合进一步组合才能抢牌，因此组合不成立。这次又轮到了多边形，他摸到了一张2003年，这样胜负师根据PS2+ACT+2003年，叫出《真·三国无双3》，成功抢走了纱迦手上的牌。虽然纱迦想到了同样符合条件的《真·三国无双3 猛将传》，但由于慢了一步，只好眼睁睁地看着胜负师把牌拿走。接下来是胜负师摸牌，他摸到了一张SQUARE ENIX。胜负师想到自己去年所做的攻略，立马叫出《龙背上的骑兵》，这样胜负师手中的组合已达到4张，已经不可能有人再抢走了。游戏继续……

说明

本游戏玩法简单易学，大家熟悉规则之后，可以自行更改规则，亦可自行添加牌，增加厂商卡、年份卡、机种卡、类型卡的种类。这个游戏看似简单，其实不然，几位小编在试验的时候就出现了好几次冷场。究竟能否成为游戏王，关键还得看你平时游戏知识的积累，如果你是一位《游戏机实用技术》的忠实读者，那么就已经有了很大的胜算。

最后祝大家玩得开心！

多，所以不能对每个机种的游戏都面面俱到，不过我们的增刊《掌机王》会提供给各位读者详细的GBA相关信息。如今《掌机王》第八辑发售在即，各位掌机玩家多留意书店哦。

蒋琳樱：众位小编还好吧？偶就不太好了，谁叫偶是校体训队的（成绩有点……）。写这封信时，偶正因为脚部扭伤而躺在寝室床上呻吟，安慰一下我这个MM吧……

坚强点嘛，想想尤娜，想想天仓零，再想想……呵呵，开玩笑啦。无论是体训、备考还是打游戏，都要注意身体呀，身体累垮了玩游戏也难以享受快乐的。

流星雨：想知道小编形象的由来。是否按你们的原型画出来的呢？我本人很喜欢纱迦和星夜的形象，不知道现实生活中他们本人长成什么样子

所有的小编在即将推出的《五周年特辑》的影像中都会露面，另外也不排除日后大家在Gamehalo中露面的可能性。友情提示：某编的小编形象和其本人长相十分相似。

西安 深海之洋：你们杂志有很多地方我看不懂，比如哪个编辑发明了一个什么东西，可是等我看完了，也没搞懂你们的编辑发明的那个东西到底是做什么用的。

玩友您说的就是泰坦发明的“黄金眼编辑器”，因为该发明暂时关系不到国计民生，所以没能申请诺贝尔奖，但这个发明也让泰坦过足了明星瘾。“黄金眼编辑器”的主要作用就是规范众小编写黄金眼的格式，对于排版来说方便极大。众编对此发明亦是赞不绝口，只是对编辑器界面上那个猥琐的头像颇有微词。最近泰坦又发明了“信息栏编辑器”，再一次造福了大家。

青岛 尹述茂：我有个女朋友，以前也就玩玩《超级马里奥》之类的游戏。自从在游戏方面跟我混了之后，我带她从FC直接跳到了PS。几位有GF的编哥应该了解，和女生玩双人对战游戏时，绝对不能轻易胜出。我虽不擅长此类游戏，但也因形势所迫，只敢发挥20%左右水平，否则不是被数落为自己显摆，就是被骂为欺负小女生，最后还得赔上笑脸去哄其开心。不然把事张扬出去，自己会受到无数鄙视和不屑（尤其是她朋友的）

唉，又想起钱钟书老先生的《围城》了，有不少男玩家做梦都想找个玩游戏的MM做女友，不过有了这样的游戏女友也未必就是一件好事啊！至少以后就不能开开心心玩一些单人玩的游戏了，如RPG、SLG、AVG……

以下内容含有AX描写，请6岁以下读者自觉跳过

陕西 杜磊：年轻力壮的我在一个叫部队的组织里过着紧张的生活，十分幸福。但是，在一个风雨交加的下午，我去九连找战友借GBA时发现了她——天，我被她迷倒了！她的肌肤如此细腻，太美了！我蹲在墙角痛苦地思索是否向她表白，内心那个矛盾哟，最后我拉起她向门外走去。终于，我们被战友发现了，他用一碗滚烫的大米粥将我逼回屋内，大吼：“放手！”我便一把鼻涕一把泪地讲述我不幸的身世，最终……没有成功，只有硬夺了，数秒后，我奄奄一息地问战友：“再说一遍她的名字吧……”战友得意地说：“游戏机实用技术……”

而今的我是左拥UCG，右抱我们的结晶——GBA，前途是光明的，人生是美好的，总有一天我什么都会有的，哈哈哈……

恭喜杜玩友最终抱得“美人”归，纱迦也在此祝所有玩友心想事成。

来自广西的一篇家教广告

本人姓X，名Y，出生于幽谷与泰坦斯停战的那一年，Dracula与恶魔城被再次封印于月食中的时候，现年25岁，家住火星《游戏机实用技术》分社旁边的游戏研究所，至今未婚。

本人拥有20年游龄，15年家用高达的驾龄，还获得今年的“九大行星”杯游戏大赛的亚军，仅次于木星人YX（本人是纯种地球人）。拥有PC、XBOX、PSN、NDS、真·NGC等各大游戏平台，现欲做家教挣外快，各种类型游戏全兼容，无论新旧，菜鸟升到达人仅需半月，限星期天教学。

天下居然有这么巧的事，半个月前刚收到一位先生为菜鸟儿子公开招聘游戏家教的广告。

招聘家庭教师启事

辽宁 赵先生：各位小编辛苦了，我有一子12岁，非常热爱游戏，怎奈眼高手低，打ACT游戏通不过两关、打RPG看不懂外语、玩SLG没有战略头脑、玩战棋游戏不知培养谁大伤脑筋，只好玩《噗哟噗哟》解闷，但半个月前与邻居家8岁小女孩对战《噗哟噗哟》一局未胜，自尊大伤，遂每日以泪洗面，发愤图强，决心拜高手为师，来日与小女孩再战以雪前耻，请各位小编帮我儿子，将招聘广告发布于贵刊上，不胜感谢。正文如下：

现高薪聘游戏高手一名做我子之家教，要求一个月内可将我子教成东北、华北地区第一《噗哟噗哟》高手，男女不限，学历不限，年龄不限，身高长相不限，为人作风正派，无吸烟酗酒偷看女生等不良习惯及无前科者均可应聘，执教期间包吃住、包路费，并为其代交执教期内养老保险、医疗保险等各项保险，教成后一次性支付报酬25000元人民币，有意者请加入我子的QQ：××××××××××

下期是《游戏机实用技术》2004年4月B 总第101期

SNK特别企划

有消息称，3月份上市的《侍魂零SPECIAL》将是NEOGEO的MVS基板的最后一部作品。如果消息属实的话，《侍魂零SPECIAL》将是这块世界上最长寿的基板的谢幕之作！下期《游戏机实用技术》将隆重推出SNK特别企划，用大量鲜为人知的珍贵资料描述从新日本企划到SNK PLAYMORE的发展过程。

以前我们用伤感的笔触去怀念SNK过去的荣光，今天我们满怀希望地展望SNK的未来宏伟蓝图！

三机种三大力作整装待发！更多精彩内容，尽在4月B！

PS2

真·三国无双3 帝国

百万级ACT游戏全新登场，再掀三月无双狂澜！且看光荣如何将自己最擅长的游戏类型和自己最畅销的游戏类型融合在一起。本游戏由无双总帅纱迦再次操刀！

NGC

玩《MGS》，当然得看《游戏机实用技术》，这已是广大玩家心目中达成的共识。如今系列中最经典的一作在NGC上复活，就算玩不到也不能错过GOUKI和多边形的巨献！

Xbox

忍者龙剑传

自FC时代起，《忍者龙剑传》就以超强的画面、精美的动画和拔群的难度傲视群雄。系列珍藏回顾+教科书式的王牌攻略，且看动作游戏达人胜负师下期如何出牌！

Gamehalo

收录《FF X-2 国际版+最终任务》主题歌《给你》等秘密影像，精彩纷呈！

邪魔天使

▲好友发来的石川英郎图，顿时被电倒！

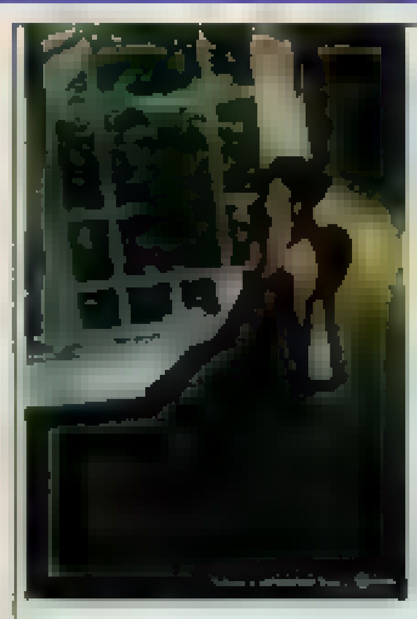
◆看到星夜使用4P的杂鑫……无限嫉妒中……我的才3P……T_T，再看看菲特的学生装、索菲娅的学生装……不行了，要崩溃了。(>。<)

◆《星海3DC》还在宇宙难度中徘徊，唉，没时间啊！

◆在此强烈推荐《NEW YORK NEW YORK》这部DRAMA，很凄美的说。漫画原著在日本非常有名。而且这部DRAMA再次奠定了中井和哉和石川英郎在我心目中的地位。

◆《KIZUNA》！《KIZUNA》！《KIZUNA》！置鲇龙太郎还是那么可爱！大冢明夫还是那么酷！期待新作中！

◆近期流行语：まるで梦みたい。



索恒

◆女人，就像酒，今天喝醉了，清醒后还是想喝。

◆女人，就像一瓶酒，包装再漂亮，总要喝过了才知道真假。

◆越是爱酒的男人，越是买不起好酒，整天喝着几块钱一瓶的白酒或散装酒。拿茅台和五粮液不当回事的场合，酒都是装门面的，酒客的心思都在酒外，就算高呼"好酒"也只是借题发挥。

◆越是朴实的汉子就越疼老婆，整天出入酒场，美女作陪的男人，不可能把心思长久停留在哪个女人身上。公共场合装点门面的女子就象宴席上的茅台，人人都喝，可是剩下的酒瓶谁也不好意思带回家。

◆酒有假酒真酒，有的包装很好酒质也不错，有的表里不一，有的酒香浓，有的清冽，有的容易醉人，有的越喝越难受……

◆一瓶酒不要轻易打开，一但打开了就要喝光，否则，再好的酒打开次数多了，味道也就淡了。

◆喝酒伤身，不喝酒又伤心，女人也一样，有了她难免伤筋动骨，没了她，更生不如死。

◆醋可以解酒，酒也可以解醋。喝醉了酒，只要喝点醋，便会清醒起来；吃多了醋，就喝点酒，自然不觉苦痛。

◆以上这些话出自2002年普通高等学校招生全国统一考试语文试卷MT版第二卷阅读理解。作者嘛，不瞒诸位读者，我以前真的没读过，但估计是古龙。

沙罗

前不久从一位朋友那里得知，他即将开设一个比较大型的电玩沙龙。印象中，这好像在国内还是首次吧。不管将来情况如何，这里预祝他一切顺利。

《DOA在线》延期了——第一时间放出这个消息的是我，而D·S在得知了这消息后立刻飞到了我的电脑面前，强烈要求给出消息来源。看来，无法在3月内将《DOA在线》的限定版Xbox及抱枕弄到手，给了他很大的打击啊。(^_^b)

纱迦最近弄到了数百张精美大图，里面不乏大家喜欢的动画作品。以后有机会再一一弄到手吧。

《影之心II》真的很恶搞，什么"黑色三连星"啊、"看到了，我也能看到敌人了！"、"灵魂被地球重力束缚"之类云云。这些都是"《高达》系列"中的"名物"啊！尤其是"灵魂被地球重力束缚"这类台词原本是夏亚所说，而在本作中依然来自同一配音员池田秀一之口……

纱迦

☆时值100期之际，我们的论坛终于要开了，大家快来灌水吧！这样我就有很多帖子可以删了，活活活……

☆本想在夏天去东方明珠——香港大采购，没想到政策突变，不得不放弃这一计划，惨。

☆《SOUL CALIBUR II》画集终于要出了！当天听说这个消息的时候感觉幸福死了……

☆某天早上起来后，发现猫太竟然已经做好了午饭！再一次体会到猫比狗好。

☆惊悉好莱坞要拍《SOUL CALIBUR》电影，欣喜万分。不过一想，这演员人选是个问题。香华让章子怡来演倒也不错，只要不找刘玉玲来演就行了。

☆某天狂下了七百多张壁纸，之后慢慢清点战利品，发现珍稀品若干张，感觉超爽。这次先放上一张供大家欣赏。

☆一天，一位撰稿人对我说，不能在杂志上做自己最喜欢的东西，实在是最大的遗憾。自己听了以后，深有同感：我也有类似的感触。决定了！以后绝对不能让这种事情发生！（屏幕显示：APPLAUD PLEASE！）

多边形

▲松本まりか小姐，无限追捧中……

○100期终于来到了！兴奋地无语中……(*^_^*)

△本期最糗的一件事：在秦坦大大正在欣赏LIKY用G5拍摄的风景时，我却不识时务地拿T618拍摄的一幅远景拿给他看，被他狂嘲笑一番……唉，我是真不知道他在看G5的图片啊，他又何必如此呢……(T_T)

□当大家拿到本期杂志的时候，我们的"五周年特辑"也差不多快要开始邮寄了。相信很多邮购此书的读者已经等到不耐烦了吧？请大家稍安勿燥，您的等待绝对超值！(^O^)

×人生……往往就是在一瞬间就被改变了……会交汇的平行线只有在电影里面才出现……

SOUL

■本期玩了《鬼武者3》——场景，真的真的太漂亮了！实在无法形容。最近也看到了从去年就开始大加宣传的《杀戮地带》的游戏画面，很棒，PS2的机能真的发挥到一个新的境界了啊。还有，可能很多人都和我一样有这样的联想，什么时候用《鬼武者3》的引擎做一个新的《生化》？

■《24》看到中部突然发现剧情开始有些拖沓……唉，真要24小时从头紧张到底也太不可能了。其实一直为剧情中已经24小时未眠，但却又能从头活跃到底的……主角的体力感到怀疑。

看到后半部……趣味性大减。为什么？因为上次在网上看一个闲聊美国影视剧的文章，里面提到了《24》，结果竟然把《24》第一季里最大的一个悬念说了出来……现在真的很"B4"那些丝毫不尊重别人欣赏权力的人。

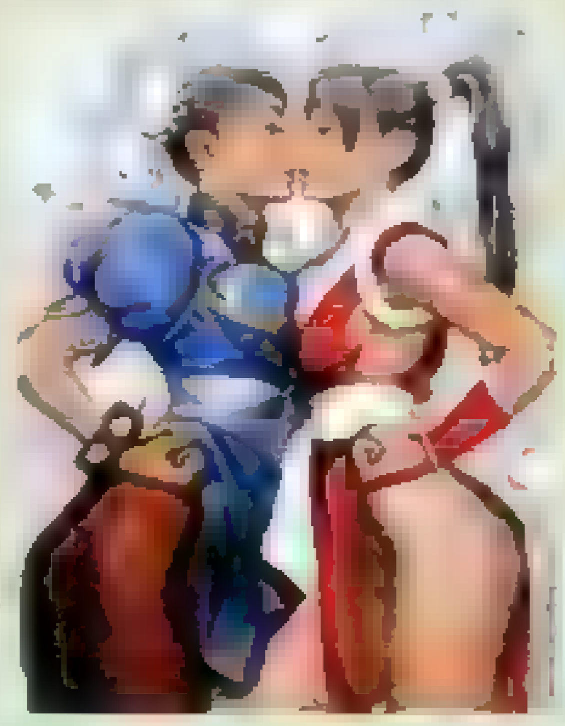
另外《24》第二季已经获得了金球奖2004年度最佳剧情类剧集奖，看来第二季更精彩……从此回避一切第二季的非官方信息！

■《忍者龙剑传》终于发售了，终于可以准备借Xbox了。（美编：借？）

■为迎接《指环王III》，《指环王I》导演音轨欣赏进行中。

■SOULMATE……SOULMATE……

卡伦



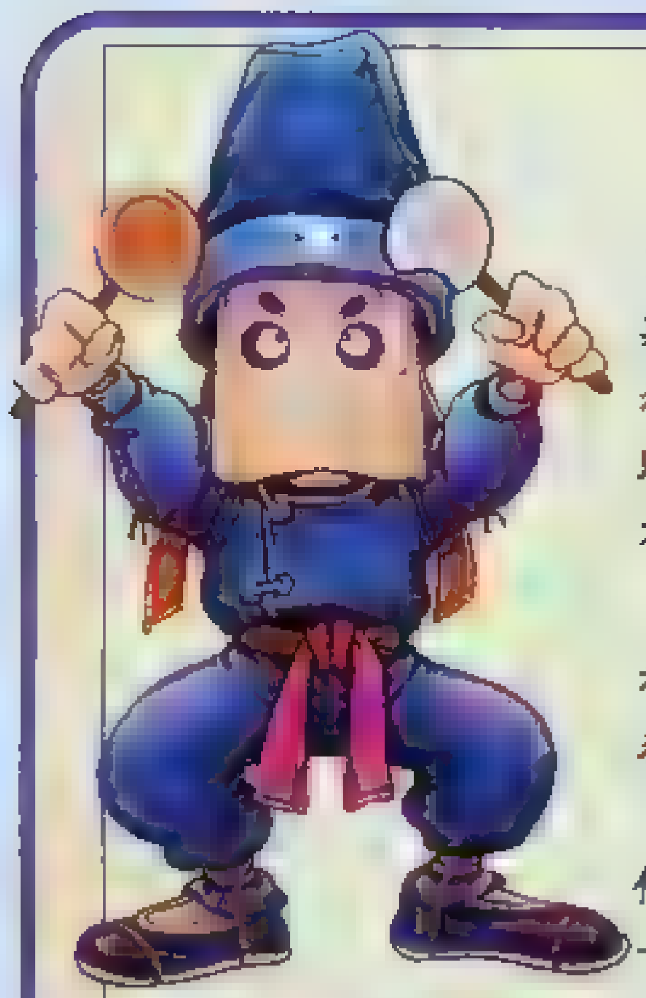
★由于本期要参与特别企划工作，所以《影之心II》的攻略只得不情愿地交给了那只小猫，实在是一大憾事啊。不过在这里还是要向大家再次郑重地声明一点：女主角的名字叫卡琳，而绝对不是什么卡伦。(—_—)

●中国队果然还是又输了啊。"韩国队只是运气好一点而已"、"其实两个队的实力差不多，只不过他们把握住了机会而已"、"我们可没有什么恐韩症"。

拜托，看了那场比赛下半场的人都不是瞎子，恐不恐不是喊出来的，球场上真正能依赖的，只有实力！

◆有时候处得久了确实会因这样那样的事情而拌几句嘴，不过这样反而好，闷在心里不说出来才是最可怕的事情。这一段时间发生的很多事情令我发现，自己还是有很多地方并不成熟，也许能改变这一切的，只有时间而已吧。

胜负师



★100期啊100期！胜负师虽然只经历了30多期，但已经可以感受到UCG和自己的变化了。从银行职员到杂志编辑，一切皆有可能。

▲胜负师春季桌面秀之三

★因为《鬼武者3》的攻略，《女忍者》完全暂停。只能看看极限影像过过瘾。下期应该是《忍者龙剑传》吧，看来我和忍者游戏有着不解之缘。

★3月，两个老同学结婚，应该说是一对老同学结婚。他们小夫妻可都是游戏玩家哦！婚礼我是去不了了，借寄语一方宝地祝他们新婚愉快，百年好合！

★"我爱上让我奋不顾身的一个人，我以为这就是我所追求的世界。然而横冲直撞被误解被骗，是否成人的世界背后总有残缺？我走在每天必须面对的分岔路，我怀念过去单纯美好的小幸福，爱总是让人哭让人觉得不满足。天空很大却看不清楚，好孤独。"

阿修罗

再过十几天就是洒家不才区区在下鄙人我的生日了，终于又成熟了一岁啊！（背后升起太阳，做感叹状。Q版邪魔路过：是又老了一岁吧……背景换成"枯藤老树昏鸦"。）突然想起前几天还被人叫作"正太控的正太"，狂汗啊……

▲正太控就正太控吧……还是Steve Sandvoss！

现在的状态是"贫穷的幸福"，或者说是"幸福的贫穷"。总之，就是"幸福"和"贫穷"！其实我就是传说中的贫穷贵公子！（被打飞）

现在开始存钱（只是一个构思，暂时无法成为事实。汗），因为年底的PSP和NDS以及其他〇〇××……

E3还有将近3个月，不过已经有各路小道消息了！不管这些消息究竟正确不正确，今年的E3一定很精彩。那是因为《风之杖》的续作会放出可试玩版本！（如果青沼英二敢跳票，我就……拿他完全没有办法了……）

星夜

☆转眼已经100期了，我来到编辑部也已经一年半了，真的感觉时间过得很快啊！

☆前几天和纱迦、DS前去办证件，坐了一个多小时的车子，又找了半天，结果刚到公安局，却发现门口贴了个通告：暂停办理……更郁闷的是回来时堵车，路上花了近3小时……最后三人一起前去电脑城购物以消闷气。

☆《星海3DC》FD难度继续进行中，目前战斗收集254个，等到了95%又可以重打一次了！（笑）

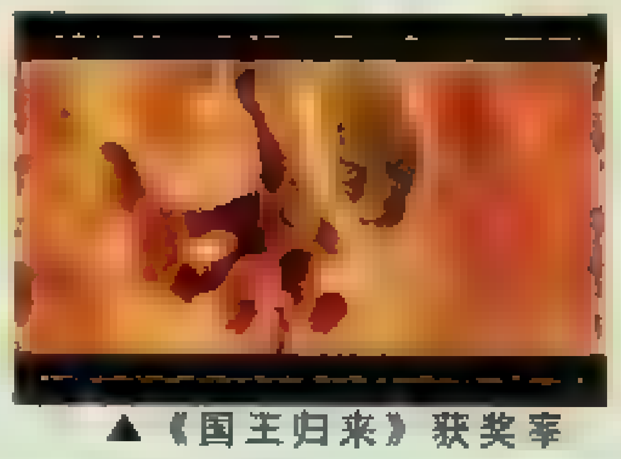
☆五周年暴露了不少小编的机密情报，FANS可一定不要错过！

☆最近延期的游戏不少，不过错开也是好事，像2月这样挤在一起的话，很多游戏都无法仔细去玩了，遗憾啊！

GOUKI

◆杂志的第100期，自己的第85期，热烈庆祝。

◆大家看到这期杂志的时候，《Gamehalo DVD3》已然上市。最新的《死或生在线》MOVIE收录！这款作品已延期至夏季，想先睹为快的，当然尽在《Gamehalo DVD3》了！此外，ENDLESS的《鬼泣》极限挑战也是相当珍贵的哦。



▲《国王归来》获奖率100%，前无古人……

◆初中好友的婚礼，当然必须得到场。BEST MAN果然不是好当的，一天下来站得脚都麻了。看着好友从此将体验不同的人生，真的是打心底里为他高兴。祝他们白头偕老，永远幸福！

◆国奥输在经验不足，希望在主场能够顺利克韩。

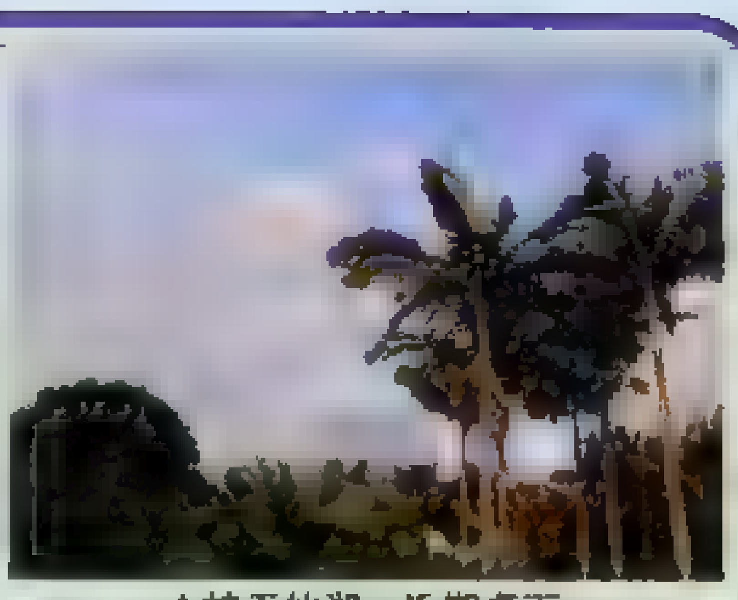
◆写这一期寄语的时候正在家里。多边形在MSN那头告诉我"《李蛇》在香港就已经卖完了，根本还没运到内地来"……然后SOUL又对我说《忍龙》他已经玩到第四关了……为什么我刚离开就有这么多游戏提前到货呢？

◆《国王归来》当然是要在电影院中欣赏的，这一点毫无疑问。

◆BLACK PROJECT顺利开展中，下期就将有大发表。（笑）

LIKY

◆广告：《掌机王》第八辑3月16日全国上市，请大家关注，具体情况请看本期杂志封底吧。



▲拍于仙湖，近期桌面。

◆购入佳能G5本来不想声张，毕竟丢了F300是颇为倒霉和丢脸的事情，却不想秦坦和多边形比我还激动，在上期小编寄语抢着给我曝光。等我拿到印出来的杂志才发现他俩的"胡言乱语"……唉！他俩也不是没看过《手机》，怎么就没记住那句话呢？"做人要厚道啊！"

◆最近经常回家做饭，发现自己的厨艺大增，挂了个围裙立刻被人尊称为"大厨"，颇有点自得意满。其实自己有几斤几两还是知道的，只不过胆子放大一点就行了，摆开架势先唬住人，至于做出来的菜味道如何，只要不是忘了放盐吃客们还是很宽容的。

◆上周日跟朋友去仙湖弘法寺烧香（为了偶丢失的F300），结果流连于山脚下美丽的风景，在湖边草地上享受明媚的阳光和习习的凉风而久久不愿离去，烧香的事情都抛到了九霄云外。直到天色已晚，朋友起身时突然发现手机不见，遍寻不着，心中顿时一个念头闪过：烧香心不诚，果然得罪佛祖了。为避免再遭报应，趁着天还未黑急忙上山，在佛像前虔诚地跪倒，点上香烛，心中不断默念：保佑以后不丢东西，不走霉运……

猫太

◎原本是卡伦负责的攻略被本猫抢过来了，本想制作成剧情攻略的，但篇幅关系取消了这个念头，只有以研究+流程攻略来称补了……（不要怪我，我不想的！T_T）

◎《五周年纪念》即将送到大家的手上，还没有邮购的读者抓紧最后的时间哦！

◎猫属性预言——大凶！人生总是有起有跌，不必太在乎已经过去的痛苦，应该努力奔向充满希望的未来。（写下此句时两眼冒出火花）

◎再次挑战《POP'N MUSIC 9》的排行榜模式——ギャンブラーZ，这次一定要取得好的名次！

◎《鬼武者3》…… 老实说，有点失望。

◎帮《掌机王8》卖个广告——在购买本期杂志后记得也要留意《掌机王8》的影子哦！

◎在2月快要结束时收到朋友发来的短信息："想想还是告诉你吧！在月底30日就要结婚了。其实我也不想的，但由于我发生了意料不到的事情，所以也不打算举行婚礼。详细情况以后再告诉你。"大家看看这个信息有什么毛病呢？

◎最近某编的野心好像越来越大，看来还是不能与他走在一块，免得受打击……（某修罗：嗯？）

◎由于寝室的厨房已经买齐了"装备"，因此在放假时猫猫便在寝室里做起饭来。虽然味道一般，但纱迦和沙罗这两名"白吃白喝"的家伙好像还可以接受，可能大家都很久没吃过自己做的饭菜了吧……

D・S

◆《UCG 5周年纪念特辑》终于完成了！从初期策划到实际制作，再到赠品选择与广告设计，以及最后的编排与校对，UCG的每一个员工都参与进来了。它可以堪称UCG历史上制作阵容最庞大的出版物！而同时也几乎可以说，近半年来我将工作的1/3时间都花费在这个极具收藏意义的东西上了，希望UCG的读者能够喜欢它吧，它代表着UCG全体员工对读者的那份真挚情意！

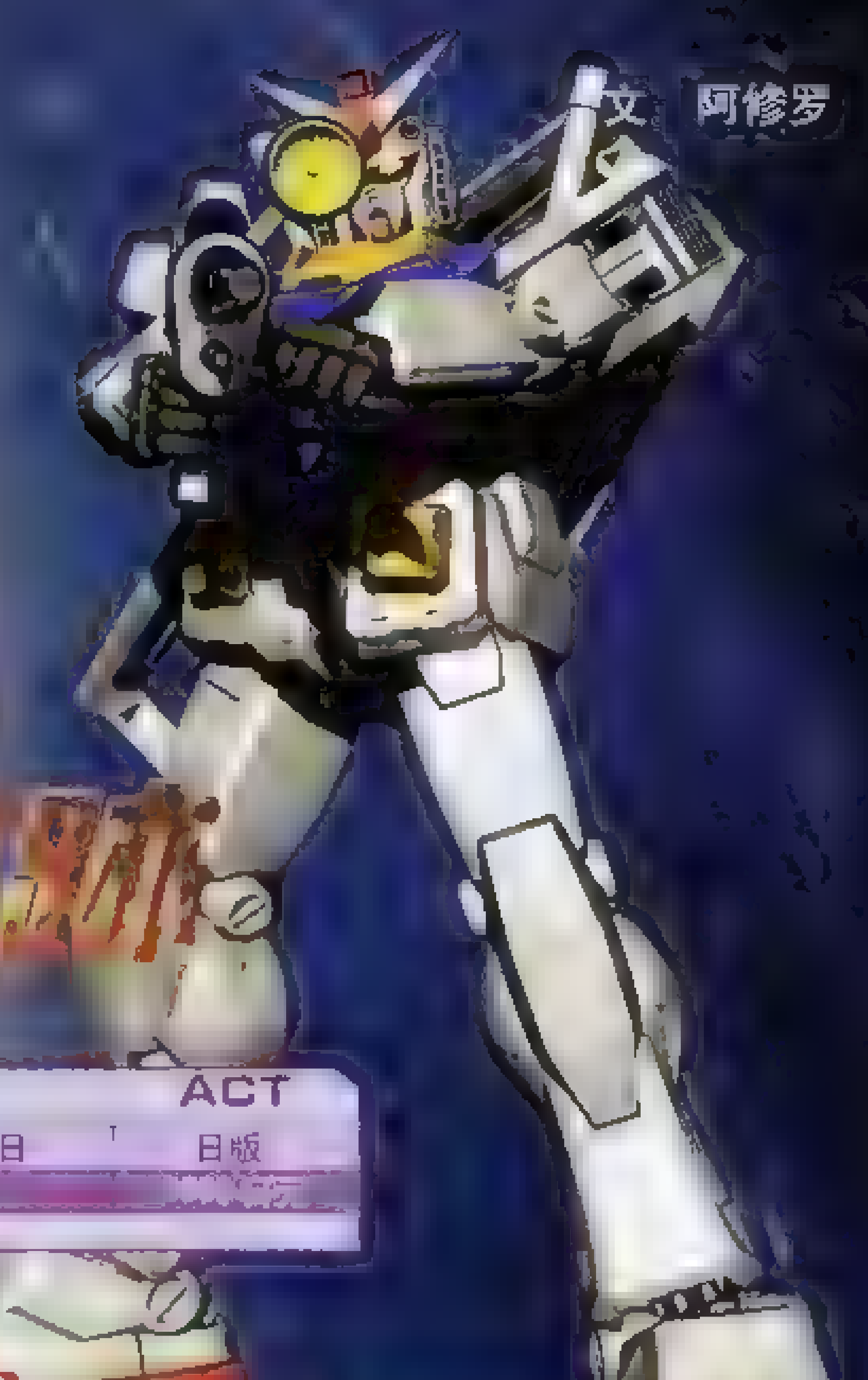
◆《忍者龙剑传》使我期待了近一年，尽管玩了之后对游戏视点颇有微词，但整体效果令我很满意，丰富的武器种类与多变的招数，再加上超爽快的打击感，这些都极大地刺激了我的挑战激情，这烈焰大概继续燃烧下去……

◆天气变热了，而每逢换季的时候，我最先想到的就是去挑选两件单薄而宽松的衣服，今年自然也不例外，而近期比较喜欢的是小写字母系图案的T恤衫。

◆最近家人越来越关心我的生活了，让我有点手足无措的感觉。

文 阿修罗

UGC 推荐 Our Choice

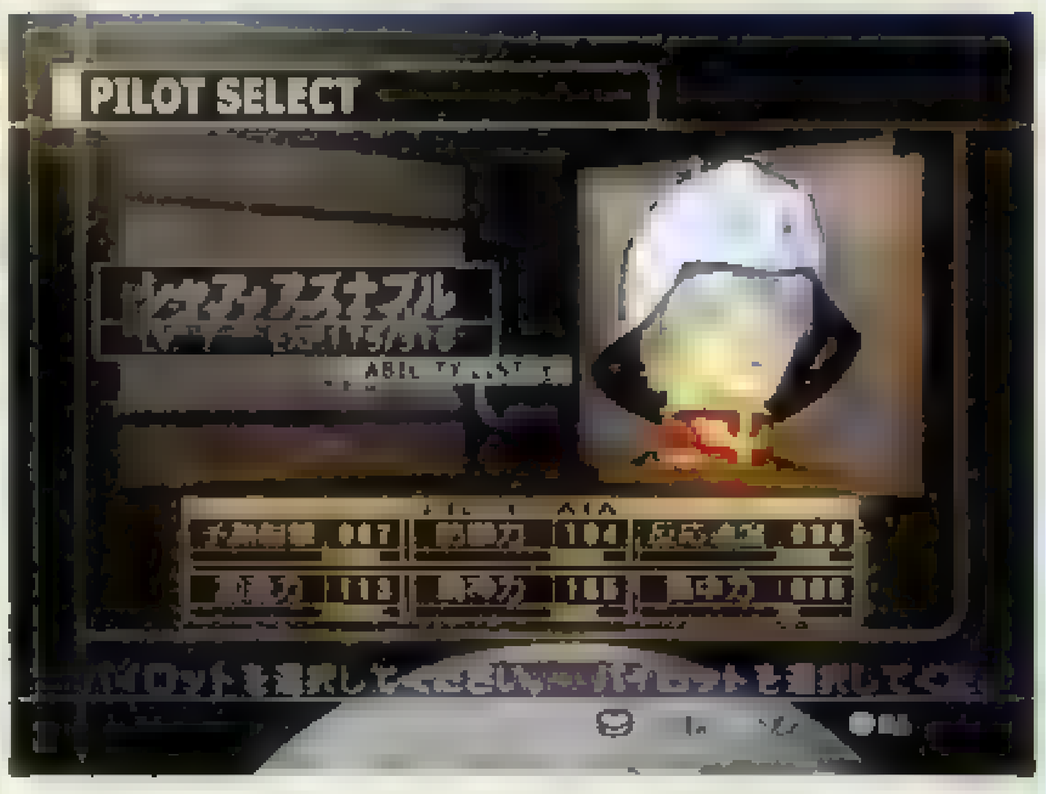


机动战士高达 战士们的轨迹

刚刚得到消息，历代高达题材的游戏作品的总销量已经突破1200万份[illegible]游戏NGC版《机动战士高达 战士们的轨迹》也即将和广大玩家见面[illegible]版的《机动战士高达 相会在宇宙》非常相似，都是第三人称追尾视角的动作射击游戏。虽然本作中还包含着很多原创的要素，使它与其他众多高达游戏产生了不小的区别，[illegible]同样也是以大家所熟悉的一年战争为背景的，当中会出现众多连邦以及吉翁方面的王牌机师。

机动战士高达 战士们的轨迹	BANDAI	ACT
NGC	机动战士ガンダム 战士达の轨迹 预定2004年3月18日	日版
	无对应	

ACTION 升级系统



本作中的机师有经验值/等级的概念。随着战斗的进行，当机师积累了足够的经验值以后就能够提升等级，此时机师的6项基本参数就能够得到提升。而这6项参数分别是预测射击、防御力、反应速度、加速力、精神力和集中力。可以看出，本作中基本参数的设定和其他高达游戏不太相同，其实这是和游戏的另外一个系统——技能系统紧密结合在一起的。

随着等级的提升，机师可以习得被称为"Ability"和"Skill"的各种技能，最多时可以拥有6种技能。这些技能可以分别被设置在攻击、防御、移动和武装不同的系统上。目前已知的技能包括：直击、预感、预测、增速、觉醒、不屈、助言、威压等……看到这里，熟悉《超级机器人大战》的玩家可能会觉得这个系统与该系列中的精神系统非常类似。不错，两者的确具有一定的可比性。而这个技能系统正是将本作与其他动作射击版高达游戏区分开来的关键所在。

在《相会在宇宙》这样的作品中，阿姆罗这样的角色会在受到攻击前感应到对手的攻击，玩家可以听到Newtype灵光一现的音效，但是具体如何闪避攻击则还是要靠玩家自己来操作。而在本作中，各种技能的出现使得游戏中玩家可以如同一名真正的Newtype一样预感到对手的攻击，然后自动进行回避甚至进行反击。即使要再现出"对自背后偷袭而来的敌人进行瞬间反击"这样的高难度动作也不是什么难事。而对付夏亚这样的速度型对手，预测+直击的技能组合则能够使得命中率大幅度提升！

▲このプレッシャ、シャアか？（白色恶魔Vs赤色彗星，宿命的对手相遇了！）

▲直击させる！（这个好像是大众脸连邦兵的台词……）

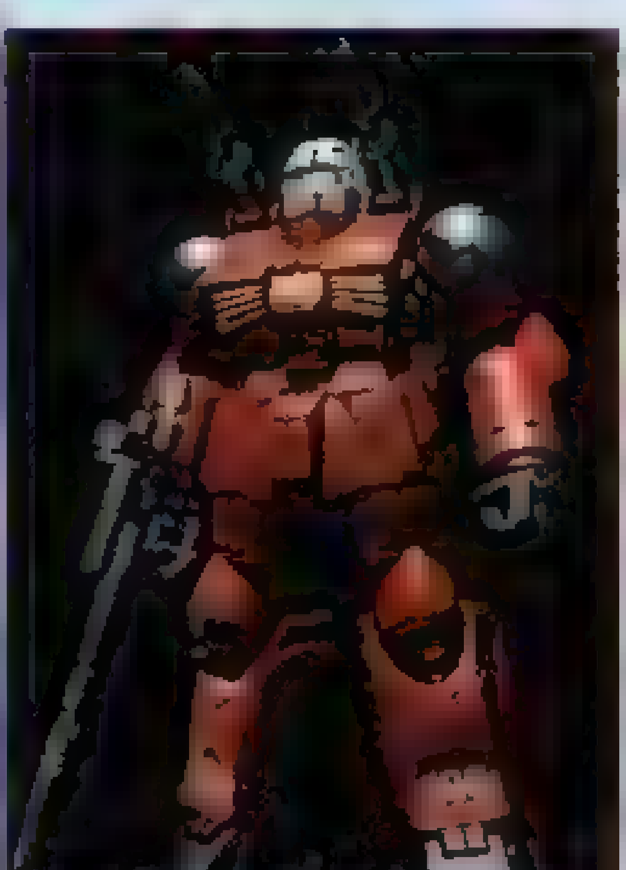
你也是王牌机师！你也是新人类！

游戏简介

从游戏的副标题"战士们的轨迹"就可以看出来，本作着重强调的是在一年战争中有着惊人表现的各位王牌机师。说到这里，大家大概就会想起去年《相会在宇宙》中的"王牌机师列传"模式。不过可以肯定的是，因为游戏系统上的差别，实际的游戏效果绝对会超过该作的，玩家将能够更加深入地体验到王牌机师们在战斗的感觉！

被吉翁士兵称为"白色恶魔"的机体，是连邦军"V作战"计划的核心，在Side 7秘密开发的高性能MS。Newtype少年阿姆罗在偶然中搭乘了这台机体，为一段惨烈的历史拉开的序幕。

RX-78-2 GUNDAM 高达



V作战的一个环节，被设计用来对高达进行中距离支援的炮击型MS。虽然在机动性方面逊于高达，但是钢加农的火力和装甲却非常出色。在实战中，这台机体也确实起到非常重要的支援作用。

RX-77 GUNCANNON 钢加农

www.plumbook.cn

TACTICS 战术指挥

如果只是要强调爽快的动作的话，大家可以直接去玩对战版的《连邦VS吉翁》和《幽谷VS泰坦斯》。作为一款真正的高达动作游戏，战术部分是必不可少的，因为反映战场的真实、战士们的内心才是作品真正的主题。在本作中，如果你指挥驾驶着机体横冲直撞的话，那么就算是阿姆罗+RX-78-2的超强组合到最后也只有变成炮灰的份！

游戏是按照任务制来进行的，不同的关卡任务的内容也不尽相同。玩家在进入游戏之前除了要对自己的机体进行技能设定以外，还要充分考虑战场的情况，对自己的僚机下达命令，为他们设计行动路线和战斗方式。在进入战斗以后，除了要保证自己的安全以外，还要时刻注意整个战场的战况变化，及时地对队友下达更新命令才行。身为王牌机师，如果没有战友的支持是无法在战场上生存下去的；身为Newtype，只有理解了他人的内心才能算真正的进化。

BATTLE FIELD 战场

因为游戏是以整个一年战争时期为背景的，所以原作中许多著名的场景都会得到一一再现。因为作品表现的是地球连邦和卫星殖民地之间的战争，所以玩家们既可以体验到阿·巴瓦·库两军决战时的宇宙大战，也可以在南亚丛林里感受特别小分队的游击战。宇宙战中，敌人是从全周天360度范围内袭击过来的，在缺乏参照物的情况下，玩家只能以自己机体的方位来判断敌人的进攻方向。这个时候如果没有很好的空间感，估计在被敌人击坠前自己就已经晕菜了。在地面战时，机体处于脚踏实地的状况，所需要考虑的只有周围的四个方向而已，但这绝对不意味着战斗的难度就比宇宙中要低。地球的引力、大气的阻力等要素都使得机体的机动性下降了很多，不做到眼明手快的话一样会受到重创！

▲正面か？いや、下！（哎？这不是卡缪的台词吗？）

ACE PILOTS 王牌机师

虽然按照设定，只要击坠5架MS就算是王牌机师了。但是在看惯了夏亚一个人解决掉5艘连邦战舰、阿姆罗三分钟内连续毙掉12架里克·大魔这样的精彩情节之后，相信大家只会对那些在历史上留下了名字的机师们感兴趣了。根据官方网页上透露出来的信息看，本作中连邦和吉翁两方面将会有15名机师登场。阿姆罗·雷、夏亚·阿兹纳布这样的主角自然是不会缺席的，连邦方面还会有东南亚方面军机械化混成大队第08MS小队队长西罗·亚马达，而吉翁方面的阵容则明显更为庞大一些：“青色巨星”兰巴·拉鲁、“黑色三连星”盖亚＋奥德伽＋马修、诺利斯·巴卡德。结合之前的“王牌机师列传”以及目前已经确定出场的机师，“真红闪电”乔尼·莱登以及“白狼”松永真看样子是少不了的了。至于凯·希汀、塞拉·玛丝、克莉丝蒂娜、巴尼、拉拉·辛和“所罗门的噩梦”阿纳贝尔·卡托等人也有出场的机会。不过似乎连邦军方面的角色还是比较欠缺呀！

MOBILE SUITS

说到游戏中登场的机体，在0079年参战的机动战士（Mobile Suits，简称“MS”）相信大家实在熟悉不过的了。阿姆罗驾驶过的RX-78-2、G3，凯·希汀和小林隼人驾驶的钢加农以及钢坦克，西罗的RX-79（G）陆战型高达以及Ez-8，连邦军的量产MS吉姆；夏亚的扎古Ⅱ特装型、魔蟹特装型、红勇士特装型，朗巴·拉鲁和诺利斯乘坐过的老虎及其特装型，黑色三连星的大魔……甚至连扎古Ⅰ、铁球和高机动扎古试作型和艾尔麦斯都会出场。不同的机体在性能上自然存在着很大的差异，从推进力、移动速度以及雷达范围等各种方面充分体现着原作的特色。

RX系列MS最初的机体，采用了传统坦克的履带式移动方式，因此在机动性方面无法与钢加农及高达相抗衡。但是这台机体肩部搭载的长距离炮击战用大型加农炮却使得它能够从很远的距离支援己方的MS。

75 GUNTANK 钢坦克

特别为在鲁姆战役中大放异彩的夏亚少佐调校的MS-06S，速度是吉翁军标准配置的MS-06F型的3倍，配合夏亚专用的红色涂装以及代表指挥官专用机的天线，“赤色彗星”、“夏亚扎古”的异名让连邦军的士兵们闻风丧胆。

MS-06S ZAKU II CUSTOM 夏亚·阿兹纳布专用 扎古II特装型

诺利斯·巴卡德专用 老虎特装型

经过特别调校的高性能MS，除了少数王牌飞行员外，很少有人可以驾驭它。在保留了量产型老虎的白刃战热能格斗武器的基础上，本机体的左腕上还加装了三连发的穿甲弹，使得该机体的中距离作战能力有所上升。诺利斯驾驶着这台机体与身经百战的第08MS小队奋战至死。

B3 GOUF CUSTOM

DM-SMV
www.plumbook.cn

主持人：阿修罗

游风艺苑 GALLERY OF STYLE

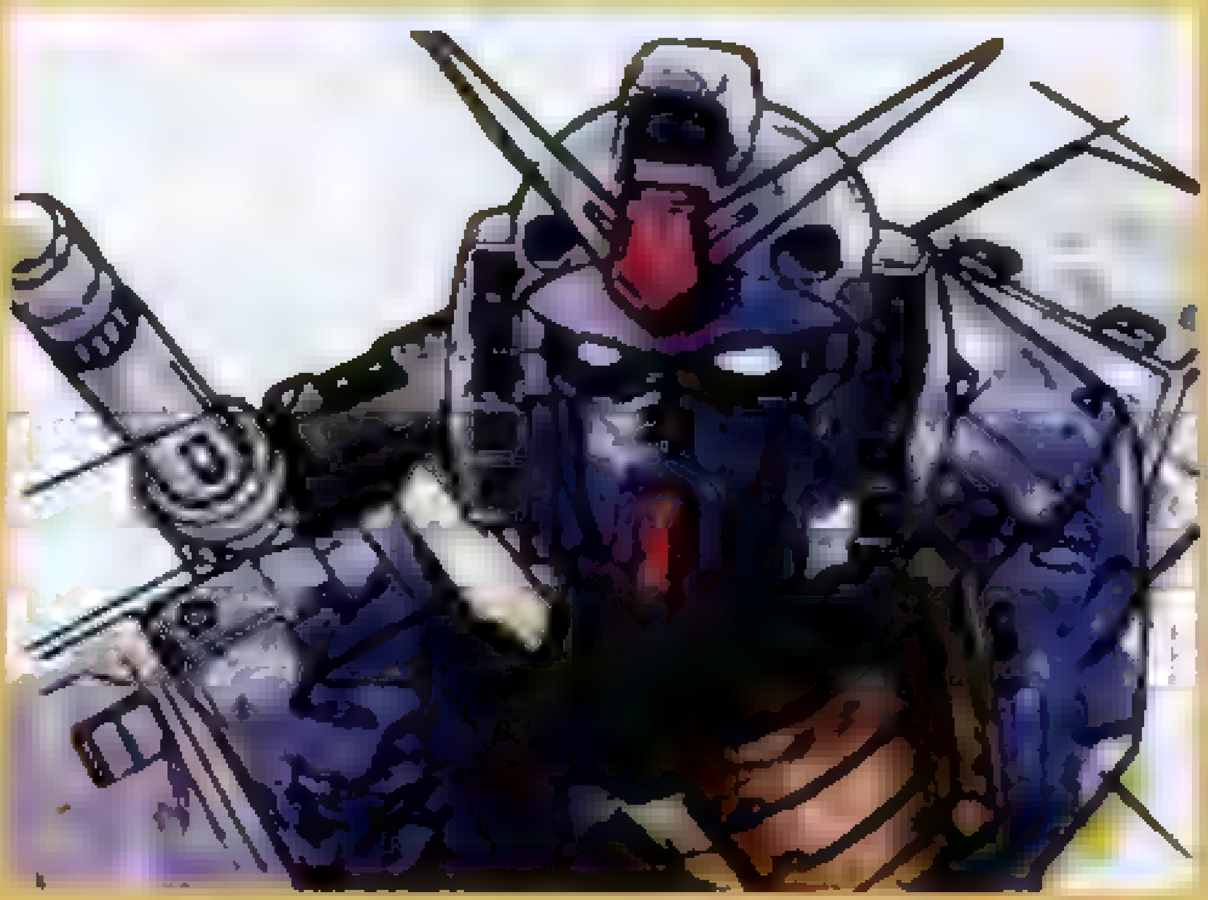
投稿须知 形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后。画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn，稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

这一期杂志大家都很努力哦，写攻略和研究的人都不断超标加页，搞得责编很头疼。这样只好委屈一下我们的画友了，这一次的艺苑只有一页，毕竟我们是游戏杂志嘛！

告示

[illegible]·贺超

◀说这幅稿子模仿的是小岛文美女士的风格，相信大家没有什么异议吧？不过这幅稿子的确是作者原创的，这一点也毋庸置疑！其实小岛文美的风格并不是很容易模仿的，因为她通常都是将作品制作成油画的，用普通的画材和画法来再现油画的风格还是需要一定功底才行的！



南京·[illegible]

▲这幅画第一眼看上去有点脏……作者是在模仿ガンプラ（GUNPLA，“高达塑料膜型GUNDAM PLASTIC MODEL”的简称）画集中角木肇原画的风格吧？除了用色浓了一点外，其实这幅画还是模仿得蛮到位的！继续努力吧！

广州·Fate

上海·吴晗艺

▲Fate……难道你就是传说中的……从大叔转型画美少女的……（傻笑）虽然发型和设定中的稍微有点出入，不过上色的手法可是很出色的哦！（某邪魔乱入：不要萝莉！クラトス和ゼロス最高！）

◀老实说，阿修罗不懂车！不过阿修罗可以看出来这幅作品是非常出色的稿件！这是作者自己是用3D绘图软件描绘的宝马车。据他自己说，希望能超过《GT4》静止游戏画面的效果，不知道大家对他的作品是怎么评价的呢？

▼很强的一幅图哦！据说是用Illustrator制作出来的。作品给人的第一感觉会是，“啊，这个模型做得好漂亮啊！”因为无法按照实际比例显示，所以大家可能看不到细节部分，缩小了的图片的确会给人一种模型照片的错觉，这也证明了作者上色手段的高超。不过这种上色方法使得整个扎古缺少了一种机动战士应有的金属质感，机体上的反光效果让人一下子就会想到塑料，这不能不说是一种遗憾啊！

不详·尚大飞

www.plumbook.cn

互动信箱参与方法

A 为了办好一本属于大家的杂志，我们热诚地希望读者能参与到杂志的制作中来。所以我们创办了这个"互动信箱"栏目，作为向读者征询办刊意见的窗口。

B. 我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中间挑选出一部分来赠送礼品。

C. 写普通信件和发Email都有均等的机会获得礼品。

D. 请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码、以方便我们发放礼品。

E. 来信请寄：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

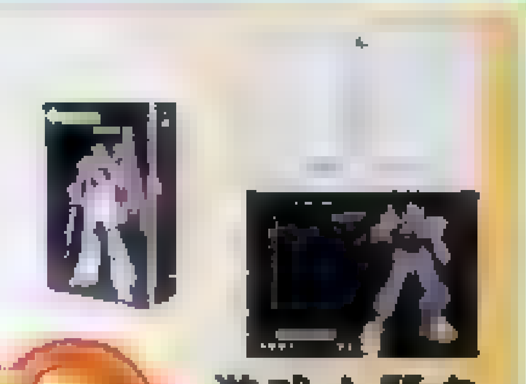
F. Email 请发至：ucg@ucg.com.cn

本期求教

1. 您认为本期最差的内容是什么？
2. 您认为本期的攻略和研究哪篇做得好，哪篇做得差？攻略中是否有什么错误和不足？
3. 您对本期的特别企划有什么看法？
4. 您对本期赠品有什么看法？
5. 您认为本期封面如何？

本期谢礼

1名 GBASP



80名 游戏主题名信片

3A 互动信箱送礼名单 感谢大家的参与！

获得GBASP的读者 南宁市横州镇横县中学 赵贞赏

获得游戏主题明信片的读者

唐山市	安东尼	广州市	何朗然	武汉市	袁 凯	重庆市	谢杨磐
大连市	于鑫弦	柳州市	王 龙	赤峰市	路程涵	百色市	刘守真
济宁市	焦现磊	太原市	杨 斌	徐州市	徐 坤	佳木斯	李延冬
武汉市	赵 宇	石家庄	刘 伟	烟台市	邱小军	上海市	诸佳旖
上海市	王晓建	重庆市	熊 楠	沈阳市	万树人	贵阳市	冯 翊
湖州市	梁 睿	宁波市	卢 伟	北京市	[illegible]	襄樊市	张 冉
重庆市	曾 俊	海口市	孙 明	蚌埠市	潘 涛	武汉市	裴 凯
杭州市	唐 琳	南昌市	徐智伟	南京市	闻陈韵	锦州市	赵 欣
个旧市	冯 皓	昆明市	张立明	秦皇岛	袁 斌	北京市	李小楠
武汉市	熊 [illegible]	重庆市	叶栋伟	德阳市	何 力	北海市	陈运旭
成都市	王黎成	贵阳市	见梓荣	郑州市	任 尧	唐山市	黎永超
绥化市	邱俊杰	广元市	徐 钢	西安市	盖 苏	濮阳县	孟 飞
屏南县	林晓瑾	济南市	戴昕航	淄博市	高 鹏	汕头市	冯 鹏
成都市	施 曦	廊坊市	乌 雄	南京市	马小平	贵州省	韩 亮
连云港	侯 涛	武汉市	陈 方	淮南市	李 坤	桂阳县	钟导民
保定市	赵 凡	襄樊市	樊亮武	广州市	戴嘉信	银川市	冯 哲
新化县	周跃华	泉州市	詹德元	常熟市	陆孝义	湘潭市	田 雯
盘锦市	杨 晋	济南市	薛 坤	江津市	江大兴	苏州市	胡 磊
牙克石	姜 洋	佛山市	黄盛文	福鼎市	刘 欢	昆明市	何管世
安阳市	霍立志	赣州市	赖 鸿	泸州市	文 婷	天津市	许 玮

读者评3A最差的内容

小编：本期最差总结起来有3点：一是封面的颜色搭配出现问题，许多读者认为人物颜色偏红，整体看着别扭，不够醒目；二是"金手指"介绍成为众矢之的，而且反对的呼声多为"不要破坏游戏性"、"居然占用两页篇幅"等。三是不少批评"自由谈"的来信均单独指出《杀手13》，因为它的认知度不高。针对以上三点我们会改进的。金手指毕竟是那部分时间不多又想过一下瘾的玩家需要的东西，所以会介绍一下，但正如许多读者所强调的，我们不会过多介绍它的，大家放心吧。封面这期有这么多意见，那确实是我们的失误，今后会在配色方面更加慎重的。

读者评3A文章的优劣

小编：抛开游戏攻略本身不谈，这次还是阿修罗的文章得到最多的表扬，毕竟这篇剧情可以当小说来读一下，受到不少非"逆转"FANS的欢迎。邪魔天使写的《星之海洋3》剧情也是较受欢迎文章。而对GOUKI和多边形的批评矛头主要集中在"电子竞技场"和"神游天下"两个新栏目上，看来我们离建设好这两个栏目还是很有一番距离的。希望有心的读者发信来提出你的建议吧。

读者评3A的Gamehalo

小编：本期的四大天王（China Joy展、《女忍》演示、《鬼武者3》预告、《机战MX》预告）是亮点，受到较多好评，几乎所有对光盘的赞美都是冲着它们四个来的，任何口味的读者大都能从这次的Gamehalo中得到满足。不过不足之处也很明显，展会图像偏暗是一个小缺陷。还有就是《女忍》内容较多也被读者特别提出。

读者评3A攻略和研究

小编：本期的《口袋妖怪 火红、叶绿》、《星之海洋3·导演剪辑版》受到普遍欢迎。前者拥有的玩家群体数量惊人，但也有意见认为篇幅、图片过少；后者本身的经典剧情使其成为不少人眼中的佳作。《女忍》专题研究一直受到动作类玩家的好评，不过也有人指出胜负师介绍得太详细导致毫无神秘感可言！《灵武战记》的优美排版与细致研究是受欢迎的诀窍。《生化危机网络版》作为一款大作却并没有得到理想中的赞誉，一来是因为这篇研究全是表格缺少可读性，另外还有BUG又令其实用性大打折扣，自然会被读者批评，这也使我们注意要狠抓审稿的工作。《逆转裁判3》大受喜欢此类游戏的读者欢迎，而《我流忍者》因为只有短短的一页引起了读者的牢骚。《博德之门》是受到抨击最多的攻略，很多玩家对美版游戏有排斥感以及《暗黑破坏神》先入为主的优秀使《博德之门》很难有生存的空间。

读者评3A最吸引人的内容

小编：介绍"China Joy展"的"特稿"当之无愧地以压倒性票数优势夺得最"吸引读者奖"，几乎凡是带有回答问题的信件都对其大加褒奖，更多的读者则懊悔出于种种原因没能参加此次展会。"前线狙击（一年之计在于春）"和"焦点（任天堂新掌机发布）"也是非常受到欢迎的内容。不难看出，读者对流行元素的嗅觉是相当敏感且乐于接受的。甚至有读者建议每逢大作如云的时段都应该这样做一次"一年之计游在X"。"游戏动漫园"的《爱，无言》一文受到了空前的偏爱，这在以前是不多见的。归根结底，是文章的内容贴近大众且抒情恰到好处的结果。看来，通俗易懂果然是硬道理。"自由谈"中《PSP，SONY的涅磐》一文较受欢迎，基本没有受到读者的指责，对于"自由谈"来说，这已经相当不易了。只要读者喜欢，类似的内容，我们还会再做的。

上海东京游人电玩专卖店
主流的电玩店 专业二手买卖
因五角场花园市政改建，道路拓宽。特此本店迁往伊敦河路86号，望新老客户互相转告。感谢广大玩友多年支持！风雨八载一路上有你们的陪伴，是我们的最强动力！
PS机7501型全兼容主机、双手柄、记录卡、AV线、电源、游戏三款 450元
GB薄机：游戏单卡二盘、皮卡丘包一只、电源 290元
邮购地址：上海市虹口区伊敦河路86号
（近中山北二路曲阳财务中心）
收件人：唐佳君 邮编：200437
联系电话：021 65525167
营业时间：10：00—20：00（年中无休）
工行牡丹卡帐号：1001100001342570 唐佳君

上海浦东GAME游戏风暴专营店
上海闸北银河电玩专营店
以诚为本
追求主机质量是我们经营的宗旨，您想买到价廉物美的主机，请来浦东GAME风暴和加盟店，来就送！！.（车费、正版碟等等）
以诚交友
PSII39001型（或30001R型）+原配柄+原装8M记忆卡+支架+防尘罩+大功率电源+再送10款经典游戏 ¥1680元(一机一号、开机画面)
特别推荐（绝无虚价）
主机类（专业批发各类光头及周边配件并办理各种邮购业务）
PSII50000(标配) 1780元
PSII50006 1600元
PSII50007 1600元
PSII30001(翻新机) 1280元
PSII39007 1800元
XBOX港版 1600元
XBOX日版 1700元
美版(标配) 1700元
NGC 2600元
1080元
DC 550元
PS全套 400元
PSone 520元
GBA(日、港) 480元
GBA SP(原装电池板7款颜色) 800元
GBC（全新） 400元
GBA Link 128/256M 360 490元
XG Flash2 Turbo link 630元
SS(土星) 250元
新产品 EZ-FA 580元
玩家知音
我们太需要GBA、GBA SP，您有吗？
最高收购价：450、700元
神游机 598元
提供神游机加油站！
上海市洞泾新村虎林路202号

天津海虹
以诚取信 顾客至上
本店主机均为原装 七天保换 半年保修 终身维修
本店经营
经典游戏原声CD 经典动画CD
017FF7原声4CD
018FF7钢琴版
019FF5原声4CD
020FF8管弦乐
021FF8歌曲
022FF8钢琴曲
023FF9原声4CD
024FF9歌集
025FF9钢琴曲
026FF9叠奏版
032FF remix
035FF 1987 1994
036FF 1994 1999
037FF交响组曲
301异度传说原声2CD
302异度传说歌曲集
402光田康典 the world
402光田康典 midspace
071寄生前夜原声2CD
072寄生前夜混音版
073火焰文章原声3CD
074圣战录混音响乐
334梅普传说原声2CD
335幻想传说原声2CD
336永恒传说原声2CD
327宿命传说2原声4CD
085北欧女神原声2CD
086北欧女神混音版
090合金装备原声
256合金装备2原声2CD
091寂静岭原声
244寂静岭2原声
092鬼武者原声
093鬼武者2原声2CD
300鬼武者3原声4CD
404恶魔城无罪的叹息
120机器人大战F原声
122机战a歌曲3CD
383机战a2原声2CD
123机战冒险全网之源
312机战IMPECT原声2CD
313机战歌曲联唱
317机器人a交响乐
387机战GBA版音乐集
124心跳2歌曲全集
125心跳回忆OVA原声
126心跳回忆赤色季节
127心跳回忆旅行之翼
128心跳5周年纪念
130心跳绘声绘影情人书
131心跳回忆风之廊
132红色青春
133恋爱模拟钢琴曲
134心跳回忆歌唱集
138刀魂2原声
159刀魂1原声
381铁拳4原声2CD
396VR战士4原声
154真侍魂原声
338鬼武者管弦乐
252街霸2管弦乐
156莎木原声2CD
157莎木交响乐
158莎木JUKE BOX
170灌篮高手26首
171EVA主题歌曲集
172新世纪EVA原声3CD
193新世纪EVA特别篇
173浪客剑心主题歌
174拯救志士镇魂歌
175明治剑客浪漫谭
178超时空火爆精选
179超时空歌曲精选
386超时空可曾记得爱
207梦幻岛TV版原声3CD
393梦幻岛OVA原声3CD
394吟游诗人的记忆
395梦幻岛风与光的魔神
400棋魂歌曲集
218高达0080
219高达0083
220高达08MS小队
221高达20周年纪念
226高达主题歌2CD
323高达SEED歌曲
227高达原声大全5CD
150星牌空战3原声
250星牌空战4原声2CD
303星牌空战2原声
267星海2原声2CD
268星海2混音版
275星海2交响乐
341星海3原声4CD
388星海3 arrange
389星海3 remix
390星海3 vocal collection
269天诛原声
398天诛3原声2CD
293王国之心原声2CD
294王国之心歌集
320红莲原声2CD
329 PS2忍 原声
318 MD版忍2原声
356真·三国无双3原声2CD
357山脊赛车4原声
369鬼舞者交响乐
370鬼舞者原声2CD
307鬼舞者2原声
398鬼舞者2交响乐
083国王密令原声
255生化3原声2CD
295生化2原声2CD
296生化2重制
297生化2混音
372生化1原声
373生化MIX混音
405超鼻战役1&2
407太阁立志2原声
408FF7钢琴曲

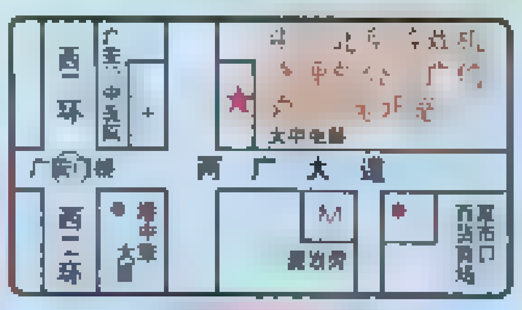
武汉夏源口袋电玩
湖北地区总代理 www.gbalink.net
精细做工 高贵不贵
GBA LINK 烧录系统
128M 256M=316
256M 512M=466元
市面最高性价比、
湖北地区最完善的售后服务
夏源口袋 7184 徐家俊
汉口夏源口袋 0661 汤建玲
武汉夏源 2774106 夏莉娅
武汉夏源 59200658 汤娟
武汉夏源 7117888 夏克非
武汉夏源邮购部 59200681 刘明
武汉夏源工作室 59200691 戚胜
武汉夏源维修部 027-82813429 张寅
武汉夏源先锋店 027-59200671 喻宏亮
武汉夏源传真号 027-82845979
投诉电话：13098806691
诚征加盟 庆祝游戏机实用技术创刊100期
问：武汉夏源是个什么样的店？
问：武汉夏源有什么样的特点？
问：武汉夏源信誉好在什么地方？
问：买东西方便吗？
问：你的价格又如何？
问：如何邮购？
问：夏源的售后服务好不好？
北通全系列产品
GBA一条龙
东方晨曦系列产品
SONY系列产品
GBA烧录器大全
武汉夏源

北京毕世龙科贸广信探索分公司

游戏机修理总部（PSII游戏机修理企业）

乘车路线　北线阁站　617、423、56、395广安门医院正门
广安门站　40、50、19、381、6　38、53　109、57　715、724、854、617　741、816、817、特5、613、743、822信息大厦西边大中电器城后楼内

维修邮购地址：北京市[illegible]



北京维修地址

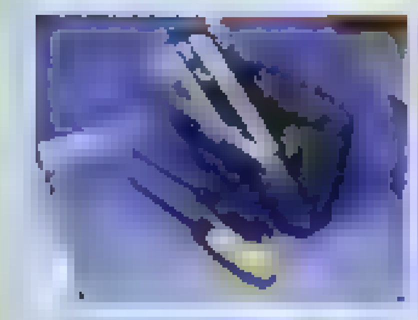
PS2游戏机专卖店指定维修中心　维修咨询：010-83131361转1
PS、PSONE游戏机售后服务专卖维修中心　业务热线：010-83131662转2
GBA彩色黑白游戏手掌机维修更换配件中心
原世嘉机SS土星代理指定维修企业人员

PS2原装光头维修　XBOX原装光头维修　PS原装光头维修　DC原装光头维修　土星光头维修

本企业招聘业务人员及维修人员

经上级批准，现长期欢迎北京地区及各省市游戏机店加入本企业游戏机售后维修服务（主　本企业可授权游戏机店代理承接各种游戏机的维修业务并可挂铜牌）详情可来电咨询。

数码产品维修


超薄随身听维修 30元

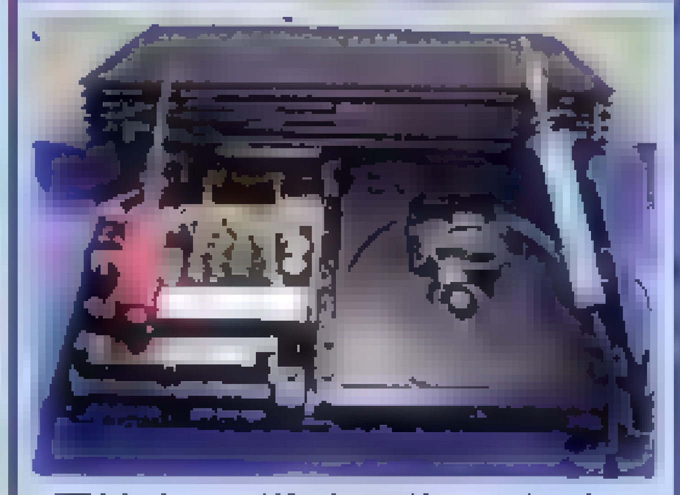
CD随身听维修 30元

MP3维修 70元

MD维修 50元

以上为人工维修费用，不含配件费

PS2机维修 80元


*不读盘*无游戏图像*手柄失灵
*电源误差220V电压 *图象花板
人工维修费用　不含配件费

XBOX机维修 90元

*挑盘　*不读盘　*无图象
*手柄失灵*电源烧毁*图象花板
人工维修费用　不含配件费

NGC机维修 60元

*挑盘　*不读盘　*无图象
*手柄失灵*电源烧毁*图象花板
人工维修费用　不含配件费

PSone机维修 50元

*挑盘　*不读盘　*无图象
*手柄失灵*电源烧毁*图象花板
人工维修费用　不含配件费

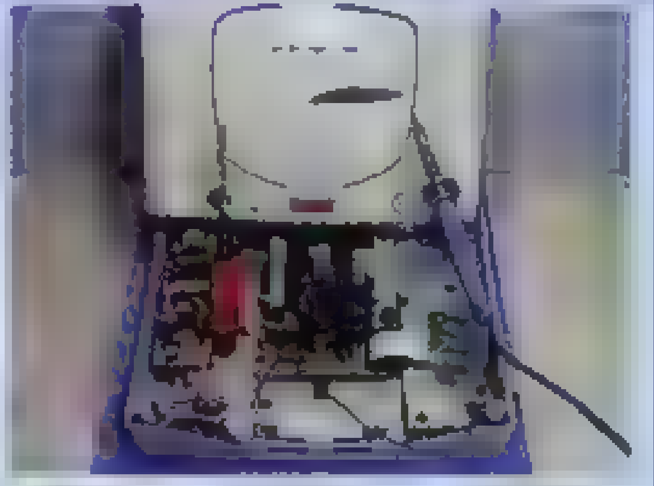
PS机维修 40元

*挑盘　*不读盘　*手柄失控
*电源误差220V电压 *图象花板
人工维修费用　不含配件费

DC机维修 45元

*挑盘　*不读盘　*无图象
*手柄失灵*电源烧毁*图象花板
人工维修费用　不含配件费

世嘉机维修 30元


*挑盘　*不读盘　*无图象
*手柄失灵*电源烧毁*图象花板
人工维修费用　不含配件费

GBA彩机SP维修 30元

*外接电源失灵 *控制手件失灵
*液晶屏无光　*图象花板
人工维修费用，不含配件费

南京新世界电子公司

公司宗旨：天道酬勤　厚德载物

请点击　中文网址：新世界电玩
或网址：www.newworld.game.cn

品质：我们一直注定！我们一如既往！

本公司荣幸成为：
任天堂神游机江苏、安徽地区指定独家总代理
深圳新慧福——智慧宝盒系列苏、皖独家代理
广州北通游戏系列产品江苏、南京地区总代理
广东中山掌之霸GB机江苏、安徽地区总经销

本公司一直秉承产品如人品、质量似生命之理念，事无巨细必全力以赴之行动准则。通过十多年来对游戏行业的不断探索与不懈追求，打造了集批发、零售、维修为一体的专营家用游戏机及配件、软件的实体公司。正宗原装机的品质、来自产地的一手价格、完善的售后服务、精良的维修技艺构成了自身的经营特色，造就了品种齐全、货源充足、货真价实的南京新世界。路遥知马力，日久见人心。本公司绝对是您永不错的选择，最近本公司经过人事与结构布局的重新调整，更是力步求新，锐意进取。欢迎四方新老客户与上游厂商来人、来电携手共进，共创未来。南京新世界随时欢迎阁下前来光临。

主机信息（我们一直坚持现场售卖、开机画面、原厂封条！）

任天堂神游机（送二款游戏＋四款试玩版）	598元
PSONE103（原装光头＋电源＋AV线＋手柄）	590元
PSONE103（组装光头＋电源＋AV线＋手柄）	530元
GBA主机	500元
北通GBA充电器＋充电电池（套装）	55元
GBASP主机（原装锂电池）（美版）	790元
北通SP火麒麟变压器	26元

PSII30001-39001型（主机＋原振手柄＋电源＋AV线＋支架）	1250元
PSII50001-50007型（主机＋原振手柄＋电源＋AV线＋支架）	1480元
PSII50006型（主机＋原振手柄＋电源＋AV线＋支架）	1550元
PSII55006型（主机＋原装振柄＋电源＋AV线＋支架）（GT4限定版，送GT4碟一张）	1750元
PSII50009型（主机＋原装振柄＋电源＋AV线＋支架）	1980元
掌之霸GB机（原装电池两节）	220元

邮费另加PSII 30元／台　其它主机15元／台（随主机配件、软件等免邮费）　邮购配件、软件等无论多少邮费5元

保修服务：凡在本公司以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则

经营项目："任天堂神游机" "PSONE" "PSII" "GBA" "SP" "NGC" "XBOX" 及游戏机周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理，同时备有日本卡通CD、动画VCD、DVCD、DVD等供您选择。

南京新世界中央门店	地址：南京建宁路13号-12	电话（传真）025-85511069	联系人：卫先生
南京新世界新街口店	地址：南京中山东路71号	电话：025-84704938	联系人：陈小姐
南京新世界鼓楼商店	地址：南京中央路41号-3	电话（传真）025-83210718	联系人：谢小姐
南京新世界电玩超市	地址：南京建宁路11号大院内	电话（传真）025-85514909	联系人：史小姐
南京新世界维修中心	地址：南京中央路41号-4	电话：025-88243353	联系人：陶先生

南京新世界经营总部
地　址：南京建宁路11号大院内　联系人：卫东
电　话：025－85128819　85501289
电话／传真：025－85514909
（招商、批发、加盟、邮购请与总部联系）
邮购地址：南京建宁路13号－12 收款人：卫东 邮编：210037

以下为任天堂神游机江苏、安徽省指定经销商（备有神游加油站，随时为阁下游戏机加游戏）

南京新世界中央门店联系人：卫先生　南京新世界新街口店联系人：陈小姐　南京新世界鼓楼店　联系人：谢小姐
合肥四海电玩商店　联系人：陈先生　马鞍山世佳游戏机店联系人：潘先生　南京兴达电玩鼓楼店联系人：范先生
南京三联电玩商店　联系人：张先生　南京风云电玩鼓楼店联系人：陈先生　南京双子星电玩店　联系人：郁先生

注：本公司代理任天堂神游机诚招江苏、安徽各地区之指定经销商及新世界加盟店，有意者请与总部联系。

酷豹电玩精品系列

PantherLord

新型产品 重拳出击

多重保护 多重安全 玩得开心 用得放心

酷豹“大水牛”

PT-XB001

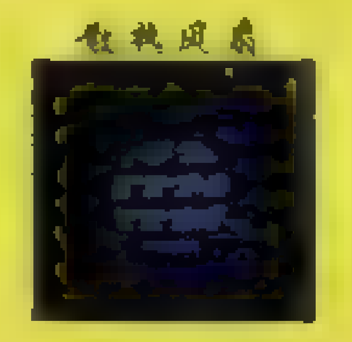
绝代双娇

技术性能

新型酷豹GAMEBOX大水牛是继PS2大水牛后又一新型产品。该产品铁芯加厚，功率加大，特为XBOX主机量身打造，为XBOX玩家贴心设计。产品采用耐磨、防火塑胶外壳，优质钢材铁芯（A级武钢片）。产品设置保险丝、风扇、电源开关等，多重保护，多重安全。

本产品铁芯制造商通过CQC中国质量认证证书，并荣获2003年全国质量信得过产品奖证书

散热风扇



改良版变压器加装散热风扇，特大降温，使您享受长时作战的乐趣，不必担心变压器长时使用过热而损坏。

输入线接口

独立配线，可根据不同插座配三圆脚、三扁脚、二圆脚二扁脚等不同配线，使用方便

保险丝

增设保险丝，保险保安全防止短路起火，以免损坏主机。

电源控制开关

增设电源开关，使用更安全、方便

语音加油站

PT-ASP032

新型智能型加油站专为GBA Sp主机和锂电设计，恒流充电，饱和后自动转入涓流状态以免由于充电时间过长损坏锂电池和主机。

即将推出 敬请关注

喇叭+收音机二合一

PT-ASP039

此产品除拥有普通喇叭的功能外，还兼有FM调频收音机，可收听当地多个频率的电台节目，强大功能使您在游戏之余同样过的精彩。

即将推出 敬请关注

最佳拍档

最新超强五合一
具有仿真振动、立体声扩音功能，本产品为迎合玩家长时间作战的需求
内置锂电池，外置电池箱

单独一个电池可使用18个小时，两个电池同时使用达36个小时，根据人体工程学设计手感舒适，外型美观

PT-ASP016

酷豹产品均享受“一个月保换，六个月保用，一年保修”的服务保障

广州奔特乐电子有限公司

北京嘉兴游戏机经营店

嘉兴精品模型中心6.5折优惠

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、扭蛋、手办、游戏精品
游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号
模型中心热线电话：010-64035610　　游戏中心热线电话：010-64031591
邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱　收件人：蔡晓初 先生　邮编：100010

公交线路
- 乘103、109、110、810、803、812、814、846、111、819路电车专线到美术馆站或沙滩站下车(美术馆正后方)
- 乘104、108路至大佛寺站下车　• 乘2路至宽街下车
- 乘112、60路至亮果厂站下车

微软X-BOX、日版+直读(热卖中)

GBA卡大全　GBA卡免邮费

[illegible]

GBA价格 530元（日本原装颜色不限）
EZ GBA烧录卡128～512M 330—890元
GBA SP 789元 配原装600mAh电池
隆重上市：EZ-FLASHII XG-FLASHII 请电询！
诺基亚 N-GAGE 2680元

原装主机

原装PS2 代理版(主机+原装振动手柄+中文正版游戏一个+电源22V+AV线)	1988元/邮资50元
原装PS2 50006型(原装电磁振动手柄+AV线+电源线)完美套	1650元/邮资50元
原装PS2 50000型紫色透明限定版(原装电磁振动手柄+AV线+电源+40G硬盘和网卡)	2650元/邮资50元
原装PS2 50001型(主机+原装电磁振动手柄+AV线)完美套	1680元/邮资50元
原装PS2 50007型(原装电磁振动手柄+AV线+电源线)完美套	1610元/邮资50元
原装PS2 39001型(原装电磁振动手柄+AV线+电源线)完美套	1650元/邮资50元
原装PS2 39006型(原装电磁振动手柄+AV线+电源线)完美套	1750元/邮资50元
原装PS2 39007型(原装电磁振动手柄+AV线+电源线)完美套	1650元/邮资50元
原装PS2 30007型(原装电磁振动手柄+AV线+电源线)完美套	2000元/邮资50元
原装PS2 50000型（黑色透明）(原装电磁振动手柄+AV线+电源线)完美套	1880元/邮资50元
原装PS2 30001型(原装电磁振动手柄+AV线+电源线)完美套	1390元/邮资50元
世嘉原装DC-美版(原装手柄、振动器、AV线、110V-240V电源、56K调制解调器、保修半年)	580元/邮资40元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

微软X-BOX主机+直读	1590元/邮资50元
索尼PS one(原装振动手柄+AV线+电源)	580元/邮资30元
任天堂原装128位NGC(原装电磁振动手柄+AV线+电源)	980元/邮资30元
任天堂128位NGC+GBP（原装电磁振动手柄+AV线+电源）	1590元/邮资30元

配件大全

[illegible]

NGC正版碟

[illegible]

攻略大全

[illegible]

以上攻略书均为全彩色正版不少于100页，邮费1本4元，2本6元，3本以上10元

www.chinatvgame.cn

最新游戏资讯　网络电玩超市　开心互动论坛　尽在中国电视游戏资讯网
欢迎加盟
欢迎点击

新慧福 New year 2004 烧录系统

关于我们

专业致力于GBA烧录系统的商业推广和技术研发

有空泡泡网，　^_^
收获会更多...

新包装智慧宝盒烧录器清凉上市！

商家最得力的工具书《GBA游戏图鉴》

新慧福 欢迎全国各地商家加盟GBA烧录系统，我们为各位量身定做了种种销售系统，相信总有一套适合你。

www.newwise-gz.com

新慧福邮购中心
邮购地址：安徽省阜阳市人民中路49号B224座 四通电子　邮政编码：236000
收货人：张晓保　电话：0558-2290117

商家的最好选择　一问一答，轻松上手！

针对不同商家推出的不同选择方案　不懂就问，加我QQ：28151489

1号龙头产品 智慧宝盒卡对卡烧录机 入门级

店家：能简单介绍一下性能吗？操作简单吗？没有电脑可以完成烧录吗？不懂电脑能行吗？
回答：其实智慧宝盒卡对卡烧录机是一台最简单好用的傻瓜烧录设备，即使你完全不懂电脑的操作，店堂里没有电脑也可以完成卡带的备份，期间只需按2个键就可以完成卡带的烧录，整个过程完全脱离电脑，方便之极。
店家：卡带源是什么？投资大吗？
回答：卡带源其实就是你柜台里面的普通卡，因此不存在重复投资。
店家：到底有什么优势？大概需要投入多少就可以运作？
回答：优势1：智慧卡是双芯片全硬件记忆的卡带，真正全部兼容至GBA发售以来的全部游戏，并且完美纪录，比普通的D卡具有更高的性价比，售后服务比现在的换卡服务要轻松的多。优势2：烧录服务要比换卡服务更容易稳定客户群。优势3：无变价、库存、占用资金的苦恼。优势4：以后是网络时代，从最简单的开始学起，为以后打基础。全部投资不超过1000元！！

2号龙头产品 智慧宝盒电脑烧录机 上手级

店家：这个产品和上面的有什么不同？
回答：智慧宝盒电脑烧录机是智慧宝盒卡对卡烧录机的升级产品，它不仅可以完成64M卡带的卡对卡烧录，还可以通过网络下载最新的GBA游戏到卡带里。
店家：我对电脑稍微懂一点，操作复杂吗？我的电脑配置很低能用吗？电脑不能上网是不是就不能烧录游戏？游戏源还是柜台里面的卡吗？
回答：操作非常简单，只要把驱动安装上就可以用了。对电脑的要求也很低，基本上只要能装上操作系统的机器都可以用。配合我们的6张GBA游戏光盘（里面包含了至GBA发售以来的全部游戏）你即使不能上网也可以拥有全部的游戏。
店家：那么他的优势又在那里呢？投资又是多少呢？
回答：简单的概括起来就是：烧录的资源大于换卡的资源 烧录的投资小于换卡的投资 烧录的品种大于换卡的品种其实是烧录系统永远没有变价，库存，积压资金的苦恼，光这些就足够说明问题了。总的投资还是不大于1000元，不过一定要有台电脑哦。

3号龙头产品 新慧福灵性卡烧录平台 领先级

产品和销售方案简单介绍：新慧福USB烧录设备，其卡带是国内最具性价比的可烧录合卡，做工精良、记忆稳定。为商家量身定做的销售系统也独具一格，烧录主机的限量销售，适合商家批量销售的灵性合卡，不仅为各位商家打造了全新的盈利空间，更获得了稳定，持久的消费群体...

不满意就退货 保你零风险经营！

全新架构的新慧福2004商务服务中心即将试运作

- 全新商务形象，全新操作模式，独立商务论坛，更加贴切你的发展需要！
- 专署商务下载空间，提供全面、高速、稳定的下载资源。
- 智能简易的商务终端服务软件全国联网全面实现经营操作简单化、售后反馈一键化、游戏下载自动化。
- 为商家免费定期培养技术人员、销售人员。

新慧福全国销售联盟

四川成都：	火星电玩	TEL：028-881**037	孙先生
东北三省：	沈阳五爱	TEL：024-241**091	祖先生
广东广州：	源力科技	TEL：020-819**922	洪先生
山东济南：	瑞都游戏	TEL：0531-706**49	马先生
苏皖地区：	南京新世界	TEL：025-855**289	卫先生
贵州贵阳：	乐昌电玩	TEL：0851-5**5724	许先生
四川重庆：	机地电玩	TEL：023-6**62020	孟先生
云南昆明：	云纺电器	TEL：0871-4**1953	陈先生
湖北武汉：	穗利电器	TEL：027-8**77116	张先生
江苏徐州：	世纪电玩	TEL：0516-3**1878	杨先生
河南郑州：	闯关族	TEL：0371-3924**4	葛先生
山东青岛：	索尼克电玩	TEL：0532-6**9886	赵先生
一天津一：	任天堂电玩	TEL：022-2**13850	林先生
广西柳州：	红峰电玩	TEL：0772-2**7022	何先生
浙江金华：	先锋电子	TEL：0579-2**3434	郑先生
山东烟台：	图腾游戏	TEL：0535-62**810	倪先生
上海地区：	普陀区西康路	TEL：021-6277**09	刘先生
重庆地区：	机地电玩	TEL：023-9104**72	孟先生
陕西西安：	山林电玩	TEL：029-8743**0	赵先生
甘肃兰州：	海枫电玩	TEL：0931-463***3	袁先生
浙江宁波：	东兴电玩	TEL：0574-871***4	张先生

销售连锁

锦州新娱乐电子　大连市家乐福科技谷3198A　贵州安顺浩月电玩　湖南株洲家用游戏机中心　贵州都匀宏发电器　福建南平震宇电子　安徽淮南国宾电玩　合肥梦幻电玩　安徽阜阳四通游戏　吉林德惠动脑筋　玩具礼品店　甘肃兰州海枫游戏机批发部　云南玉溪腾达电玩　黑龙江省哈尔滨市宝来电玩　内蒙古包头市晨笛电玩　湖北省荆门鑫龙游戏销售商　河北玉田长青游戏专卖　重庆华海电子游戏商行　江苏如东好E家多媒体　重庆市仙童电玩　浙江温州次世代电玩　河南洛阳风云电玩　固始无限家用游戏专卖　开封石斯游戏天堂　湖北省荆门市秋叶电器　内蒙古呼和浩特大学路文化商城99～100号峰峰电玩　内蒙古包头市包百电玩　河北省石家庄市电玩王国　福建南平市震宇电子　浙江省宁波市东新电玩　更多连锁商 请登陆www.newwise-gz.com查询

深圳新慧福科技有限公司国内市场部　电话 0755-26723533 013809862850　www.newwise@vip.sina.com

www.plumbook.cn

上海盛记游戏机专卖店

汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路1073号耀辉火锅楼对面（提篮桥）（可乘路线：37、135、22、13、28、922、868、510、746、841、934、134）

收款人：盛健华
手机：13901790511
邮编：200082
电话/传真：021-65358097、58715206

浦东店：上海市金桥路179号庆鑫商场
虹口店：四川北路188号弘基假日广场底楼5A203（春天百货对面）
电话：021-63077219

PS2主机(50000型普通版 标配) 1800/30
PS2主机(50000型+硬盘+网卡+AV线＋电源线)标配 2600/30
PS2主机(30001型二手机)全套 1280/30
PS2主机(39000型普通版全套) 1600/30
PS2主机(39001型全套) 1550/30
PS2主机(50006型标配) 1580/30
PS2主机(50001型全套) 1550/30
PS2主机(50000型限定版银白色)丝缎绸 1980/30
PS2主机(55000型GT4同捆版)日版 1950/30
PS2主机(50007型全套) 1530/30
PS2机动战士高达限定版主机 3XXX/30
PSX(标配全套) 6XXX/50

本店维修主机，当场修理，立等可取

想要买全新主机请到盛记，谢谢光顾！
持此广告购PS2主机者送PS2代正版碟1张

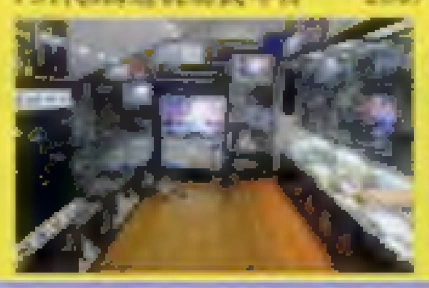
位于四川北路188号弘基假日广场底楼5A203室
电话：021-63077219
这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备、品种繁多。

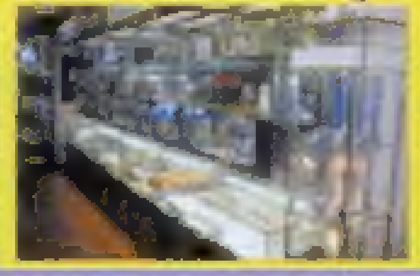
现场改机
现场修理
立等可取

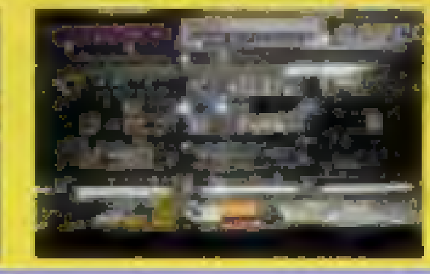
大量回收日本原版片、主机
本店原版片可以旧换新！

服务宗旨：

四川北路虹桥店可乘公交车如下：21、17、25、61、63、65、100、220、231、939、849、928、66路







中国阳光巴士智业机构
Sunbus

你想开一家非常有创意又能赚钱的电玩店吗？

该策划方案共16万字，上下两册。它将告诉您在哪里开店，怎样筹划，怎样装修，怎样配货，怎样进货，怎样管理，经营的要领，诀窍，理念和最源头的一手货源信息，PS2进入中国的对的对策。凡购买方案者自动成为网站vip会员，并为您免费提供各类后续服务和经营指导服务，确保您一举掌握经营制高点！

继成功推出《中国电玩策划方案》后，我们又全力为广大朋友奉献该大全。全彩页，100多个案例的原理分析及维修方法，图文并茂，详细实用，并附有大量实测数据，能解决PS，PS2维修过程中绝大多数的问题。是您增加赢利手段和降低成本的最佳手段。凡购买该书的朋友，成为网上VIP会员，享受长期的维修咨询和交流服务。

中国商业投资网已将该方案列为2004年最具有市场潜力的方案之一

顾客反馈 福建李学深 我做电玩生意已经有好一段时间了，但生意一般，看着同行生意兴隆的样子，心里很不是滋味，我甚至都有点想转行了。从一本杂志上看到这套《中国电玩创业策划方案》以后，我抱着试试看的心态也邮购了一套，看了以后有种恍然大悟的感觉，原来自己的经营理念和进货渠道上的确有着许多不足的地方。后来我就照着你们说的做，生意大大改观，如早有这样的策划报告就好了。

专家点评 邵光路先生 我从事无线电和电玩维修十多年。一直没有一套针对ps,ps2游戏机的专业维修书籍，所有工作都的自己摸索，今天，阳光巴士智业机构把这套书让我提提意见，我以激动的心情阅读了两遍，大有相见恨晚的感觉。该书图文并茂，浅显易懂而实用，100多个案例覆盖了ps,ps2故障的绝大多数问题，每一个案例的现象，原因，解决办法非常详细，的确是一本好教材。即使一个没有太多无线电基础的人，都能较快上手，还提供各种配件的进货渠道，真是服务周到。中国阳光巴士智业机构做的工作的确扎实有用。我向大家极力推荐这套教材。

顾客反馈 四川小杨 我是一个资深的铁杆玩家，红白机一到中国开始玩了，对游戏一直非常着迷。要是自己能够开一家电玩店肯定好的很。但是由于缺乏经验，一手货源很难弄到，所以一直没敢动手。后来经朋友介绍我买了这套《中国电玩创业策划方案》，花了十几天细细研究了一下，真的是很好，它告诉我怎样选址，怎样装修，怎样配货，特别是把进货渠道和商家详细介绍给我，让我少走了很多弯路……现在我的电玩店已经开张了，开业不到5天已经开始赚钱了……

顾客反馈 李毅先生 我的电玩店的维修水平有限，遇到一些顾客送修的游戏机出现一些疑难问题有时根本无法解决，特别是对于主板上故障感到束手无策，与同行的竞争一直处于劣势。我一直关心阳光巴士的维修大全，花了380拿到这教材后，看后真是非常实用，立刻在经营中显效，按教书上的方法修了几个以前认为报废的主板和光头，全部恢复正常，光这一下就把买书的钱赚了回来。

十五天打造电玩维修高手！

郑重承诺：如果我们向你提供的方案有虚假成分，可以随时退款。欲知更多详情请访问我们的网站：www.sunbus.cn

中国阳光巴士智业机构
成都总部地址：成都市人民北路二段二号
广州部地址：广州市新基路26号

咨询及购买联系方式：028-83187438 83187436 13908178022
或上网查询：www.sunbus.cn

www.plumbook.cn

点击www.rtplayer.com
进入我们的网站
体验网上购物的乐趣

上海瑞通玩具

PS2正版游戏

FFX-2国际版加最终任务	465/10	鬼武者3	480/10
WE7国际版	490/10	战国无双	490/10
SD高达G世纪SEED	450/10	影之心2	530/10
荒野兵器F	400/10	前线任务4	440/10
星之海洋3导演剪辑版	460/10	龙珠Z2武道会	520/10
真女神转生3 狂热版	480/10	恶魔城	360/10
尸人中文版	380/10	生化在线	440/10
零红蝶	410/10	女忍中文版	395/10
女忍日文版	410/10	头文字D	430/10
龙背上的骑士	410/10	寂静岭3初回特典版	430/10
WE7日版	450/10	电脑战机	280/10
机器人大战SC	430/10	声控足球	50/10
三国志战记2	280/10	无尽沙加	180/10
妖精战士	150/10	三国无双2	280/10
格兰帝亚X	280/10	梦境历险	100/10
樱花大战中文版	290/10	波波罗丝物语	150/10
死或生2	100/10	摩托护卫警	100/10
维纳斯与布雷丝	230/10	龙珠Z	200/10
GGXX加强版	320/10	EYE TOY	430/10
樱花大战初回限定版	480/10	感染扩大	220/10
无尽沙加限定版	400/10	真女神转身3限定版	400/10
半熟英雄对3D限定版	680/10	决战2	150/10
机器人大战IMPACT	300/10		

NGC正版游戏

合金装备双蛇		玛里奥聚会5	450/10
玛里奥聚会4	320/10	牧场物语	450/10
口袋妖怪竞技场	430/10	火影忍者2	490/10
仙乐传说	500/10	金之付	450/10
玛里奥赛车	420/10	瓦里奥制造	330/10
阳光玛里奥	330/10	红侠JOE在生版	330/10
水晶编年史	450/10	银河战士	330/10
生化危机0	280/10	生化危机1	420/10
生化危机3	340/10	动物番长	240/10
沙滩排球	380/10	赛尔达传说	210/10
哥斯拉（美版）	100/10	CAPCOM.VS SNK	180/10

XBOX铁骑大战

限定版NGC MGS双蛇

XBOX正版游戏

忍者龙剑坛		死或生在线	
御伽　百鬼讨伐绘卷	450/10	恐龙危机3	450/10
灵魂能力2	450/10	红海2	250/10
原装S端子线	200/10	原装分量线	200/10
原装DVD摇控器	150/10		

地址：上海市市西长宁区天山路698号（近古北路）
邮编：200336
联系人：凌伟荣
电话：021-62747631
公交：71、72、54、520、69、808、251、829、855、856、沪江线、辛仙线

GT FORCE Pro

大量回收各类正版游戏软件　各种限定版PS2主机有售　详情来电咨询

上海市普陀区 立名游戏 机经营部
最新信息请点击 www.lmgame.com

新的一年，我们向新老客户承诺：规范产品服务质量，打造自己的形象品牌，我们一定能做得更好！（投诉电话：13311880169）

主机信息（我们坚持有开机画面、原厂封条、一机一号，现场售卖！包退包换三个月，终身保修！）

本期特卖
PSII50001型（绝不烧机）主机＋原振手柄＋AV线＋电源（送原装8M记忆卡＋支架＋10款游戏）　1600元
GBA.SP（美版）＋原装电池版＋原装电源（再送防震包一个）　770元

PSII（50006型～50007型）主机＋原振手柄＋AV线＋电源＋送正版碟＋支架＋10款游戏	1550元
PSII（39001型～39006型）主机＋原振手柄＋AV线＋电源＋送正版碟＋支架＋10款游戏	1500元
PSII30001型等各类旧机　主机＋振动手柄＋AV线＋电源＋支架＋10款游戏	800－1200元
PS7501/9002型＋双手柄＋AV线＋原装记忆卡或金手指＋电源＋10款游戏	400元
DC主机＋原装手柄＋AV线＋记忆卡＋振动包＋电源＋10款游戏	500元

PS－one（全套原配置）＋10款游戏	500元
GBA主机＋充电器＋电源	500元
GB彩机＋充电器＋电源	380元
GB薄机＋电源＋音响	190元
SS主机＋双手柄＋电源＋20款游戏	250元
NGC主机全新行货（原配置）	950元
X-BOX主机（原配置）	1700元

最新产品

3D2游戏周边产品上海经销商！我们经销各类PS II、PS、XBOX、NGC系列周边配件。

《GT赛车4序幕版》＋陶白色PS2限定套装　¥1850元

现役最强赛车游戏外设 GT3原装方向盘 特价：¥780元

EZ-FLASH2 256M 690元

EZFA特约经销代理商，购买方式：
1、登陆本网站订购（本市送货或上门购买，外地邮购或快件）2、来电、来短信订购
3、联系本店或本网站可咨询关于EZFA各类信息，产品保证质量，终身保换。

EZFA 256M仅售590元　同时推出EZFAII代 128M 仅售450元
LINK 128M 390元　LINK2代 256M 650元（解压缩功能）

我们的新闻

产品承诺：凡在本公司购买任何一款主机（有质量问题）换货两次或两次以上者，本店理赔本货品价值5%现金。

服务承诺：凡在本店购买任何一款主机或大型配件，售后有质量问题，均可上门为您退换货（仅限上海地区）！

凡团购PSII主机（3台以上），均赠索尼原装记忆卡，其它主机按批发价售出！

欢迎到本公司批发、招商、合作！请咨询：13311880169　徐先生

贴换商品

本期特贴

旧GBA机换GBA.SP（美版全新全套）	仅贴360元
旧PSII机贴换（收购）折价	800－1000元
旧PSone机换PSII39001型（全新原配置）	贴1000元
旧GB薄机／彩机换GBA（全新全套）	贴380/200元

短信请发送：13585565096
邮购批发请与总店联系！
邮购负责人：刘勇　13361859652
总店地址：上海市铜川路2016号A座
收款人：徐立敏　邮编：200333
业务咨询热线：021－52798344
公交：706、105、743、852、1516、827、807路（乘坐轻轨者可在曹杨路站下，转乘743路高陵路站下）

www.plumbook.cn

超值赠品：掌机王座

炫出你的爱机，秀出你的个性

锁定3月16日

《掌机王》第八辑全国上市

本辑精彩内容

●**DARKBABY特稿——口袋里的战争**

新时代的WALKMAN PSP与“异质新商品”NDS，索尼与任天堂在口袋中的正面交锋，2004年的掌机市场注定不平凡，DARKBABY为你剖析不为人知的内幕……

●**2004年春季GBA烧录卡大盘点——全面评测市面最新烧录卡**

GBA烧录卡市场不断升温，新款烧录卡层出不穷，乱花渐欲迷人眼，玩家该如何选择？希望这次的烧录卡盘点能为你解答不少难题。

●天上掉下个瓦里奥——“《瓦里奥》系列”全面解析

●研究中心——《口袋妖怪 火红·叶绿》极密研究

●十款游戏十样情——记FAMICOM MINI第一弹

●游戏汉化学堂——《银河战士 ZERO MISSION》汉化手记

●剧情全纪实——《逆转裁判3》法庭记录

●GB怀旧长廊VOL.4——讲述GB玩家自己的故事

更多内容……

口口口&3DM-SMV
www.plumbook.cn